JUŻ GRALIŚMY - Dante znów rządzi

DEVIL MAY CRY 3

JUŻ GRALIŚMY - Bam 'Jackass' Margera atakuje w

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

JUŻ GRALIŚMY - nowa Zelda na GameCube

FOUR SWORDS ADVENTURES

PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · PS ONE · GAMEBOY · PSP

neo PLUS

PAŹDZIERNIK 2004 (10/2004)

nr 69 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

- NEWSY: PAPER MARIO 2, PIKMIN 2, CALL OF DUTY, ROLL CALL, ROGUE TROOPER, EYETOY: PLAY 2, PARIAH, GET ON DA MIC
- RECENZJE: SPY FICTION, STREET RACING SYNDICATE, HEADHUNTER: REDEMPTION, OBSCURE, NOCTURNE, TIME CRISIS: CRISIS ZONE, COLIN MCRAE RALLY 2005, DEMON STONE, KINGDOM UNDER FIRE: CRUSADERS
- SPECJAŁ: JAPOŃSKI PAT - CZY POMYSŁY JAPOŃCZYKÓW WYCZERPAŁY SIĘ?

WŁADCA PIERŚCIENI™

TRZECIA ERA

JEDEN PIERŚCIEŃ. DRUGA DRUŻYNA. TRZECIA GRA O ŚRÓDZIEMIU.

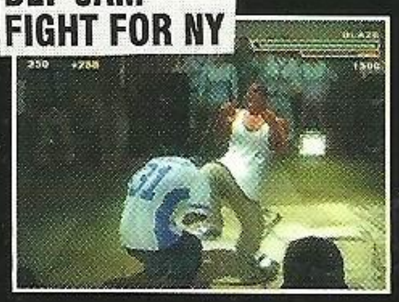
FABLE

JEST! PO TRZECH LATACH OCZEKIWANIA FABLE WRESZCIE LĄDUJE W DOMACH!

STAR WARS BATTLEFRONT

SILENT HILL 4 THE ROOM

DEF JAM FIGHT FOR NY



www.neo-plus.pl

9 771505 820004 10

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

Akcesoria Logitech, Microsoft, Saitek i inne

www.ultima.pl

ULTIMA® Świat Elektroniczne/ Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, **sklep internetowy: www.ultima.pl**

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Gameboy Advance | Gamecube | Kino domowe | Inne | NOKIA N-Gage | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox

Burnout 3 Takedown

185 zł

GameCube
+ joypad

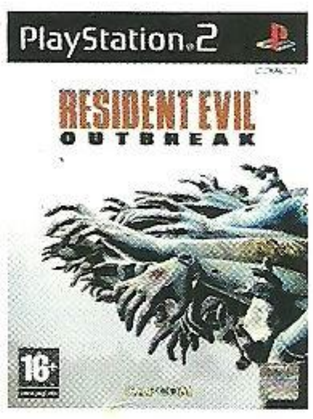
469 zł

PlayStation 2 srebrna

699 zł + joypad

799 zł + 2 joypady

RESIDENT EVIL Outbreak (PS2)



Twoja cena: 185 zł

JAK II (PS2)

99 zł

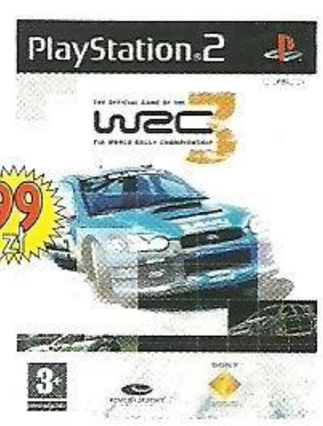
Twoja cena: 99 zł

RATCHET & CLANK (PS2)

99 zł

Twoja cena: 99 zł

WRC 3 (PS2)



99 zł

Twoja cena: 99 zł

199 zł

239 zł

PLAYSTATION 2

007: Everything or Nothing	189
ALIEN vs PREDATOR: Extinction	195
ARC THE TWILIGHT of the SPIRITS	229
BEYOND GOOD & EVIL	219
BROKEN SWORD: Sleeping Dragon	219
BUFFY: Chaos Bleeds	219
BURNOUT 3	185
CATWOMAN	189
CHAMPIONS OF NORATH	239
CHAOS LEGION	195
CONFLICT DESERT STORM 2	219
DEAD TO RIGHTS	195
DEADLY SKIES 3	239
DESTRUCTION DERY Arenas	229
DISNEY EXTREME SKATE ADVENTURE	199
DOWNHILL DOMINATION	219
DOG's LIFE	179
DRAGON'S LAIR 3D	239
DRAKENGARD	229
DRIVER 3	239
FINAL FANTASY X-2	189
FIREFIGHTER F.D. 18	239
FLIPNIC	159
FORBIDDEN SIREN	149
FREEDOM FIGHTERS	195
GHOST HUNTER	179
GHOST RECOON: Jungle Storm	169
GTA: Vice City	169
HARRY POTTER I PL	159
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu	195
HULK	219
I-NINJA	229
KARAOKE STAGE	239
KILL.SWITCH	179
LMA MANAGER 2004	199
MAFIA	219
MAXIMO 2	195
MTX MOTORAX	199
MX UNLEASHED	229
NHL 2004	195
ONIMUSHA 3	189
PITFALL: The Lost Expedition	229
PROJECT ZERO 2	229
R: RACING	189
RICHARD BURNS RALLY	199
RISE TO HONOUR	199
SAMURAI WARRIORS	189
SERIOUS SAM: Next Encounter	229
SEVEN SAMURAI 20XX	189
SINGSTAR	239
SMASH COURT TENNIS 2	229
SONIC HEROES	239
SOUL CALIBUR 2	195
SPIDERMAN THE MOVIE2	229
SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow	229
STAR TREK: Shaterred Universe	159
SWAT	219
THIS IS FOOTBALL 2004	229
TOTAL CLUB MANAGER	159
TRANSFORMERS	239
XIII	219
ZONE OF THE ENDERS 2	199

339 zł Logitech Driving Force

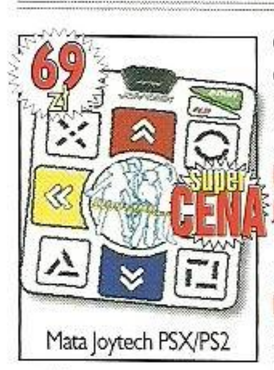
119 zł

Platinum PS2:

007 NIGHTFIRE	77
BALDUR's GATE: Dark Alliance 2	119
BATMAN: Rise of Sin Tzu	99
BATTLESTAR GALACTICA	89
BEYONG GOOD&EVIL	89
COLIN McRAE RALLY 3	99
COLIN 04	139
CORVETTE	149
CRASH: Nitro Cart	89
DEVIL MAY CRY	89
DEVIL MAY CRY 2	79
DROME RACERS	39,90
EYETOY: Groove + kamera	119
EYETOY: Play + kamera	119
FALLOUT: Brotherhood of Steel	119
FIFA 2003	69
FINAL FANTASY X	129
GDZIE JEST NEMO	99
GETAWAY	79
GRAN TURISMO 3	79

199 zł

119 zł



69 zł Mata Joytech PSX/PS2

62 zł działa z PSX, PS2 i PC

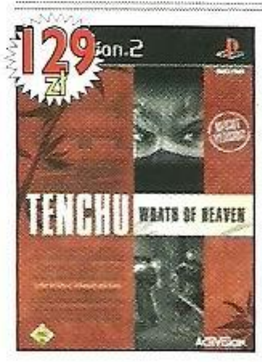
119 zł aluminiowa walizka na PS2 + osprzęt

229 zł Action Replay Max Evo

GRAN TURISMO CONCEPT CAR	79
GREGORY HORROR SHOW	79
HARRY POTTER 2	77
HARRY POTTER: Quidditch World Cup	77
HYPER STREET FIGHTER 2 TURBO	77
JAK 2	99
KINGDOM HEARTS	119
LOONEY TUNES: Back in Action	119
LORD OF THE RINGS Two Towers	57
MANHUNT	79
MAX PAYNE 2	99
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77
NBA LIVE 2003	69
NHL 2003	49
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	119
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	139
RATCHET & CLANK	79
RATCHET & CLANK 2	99
RUMBLE RACING	49
SCOOBY DOO Night of 100 Frights	119
SIMS	77
SOCOM	79
SPACE CHANNEL 5 v.2	59
SSX 3	77
SSX TRICKY	79
TEKKEN 4	79
TEKKEN TAG TOURNAMENT	119
TENCHU: Wrath of Heaven	129
TOMB RAIDER Angel of Darkness	119
TONY HAWK PROSKATER 3	109
TONY HAWK 4	119
TONY HAWK UNDERGROUND	129
TRUE CRIME	129
WAY OF THE SAMURAI 2	119
WRC 2: Extreme	79
WRC 3	99

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny	tel.,www
Action Replay Max Evo	229
Arcade Stick	79
Dual Mini Pad	59



129 zł

79 zł Platinum

79 zł

Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	139
Extreme Action Pad Logitech	119
Joypad analogowy	49.90
Joypad bezprzewodowy Logitech	189
Kabel S-Video	39
Kierownica Saitek	239
Kierownica Logitech Driving Force	339
Kierownica Logitech Driving Force Pro	599
Klawiatura Logitech	149
Link Cable	19,90
Mata do tańca	69
Mata do tańca OEM	39,90
Memory Card 8 MB Sony	119
MultiTap	79
Optyczny kabel	29,90
Pad Saitek	od 49
Pilot do nowych modeli konsol	75
Pilot universalny (konsola, TV)	99
Piloty DVD	od 39,90
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz)	119
Pistolet XK-9	99
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	19,90
Podstawka pionowa Sony	49
Podstawka pozioma Sony	49
Przedłużacz do joypada	19,90
Przewód optyczny	49
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	65
RFU	29,90
RGB DVD (brak zielonego obrazu)	19,90

PLAYSTATION/PS ONE

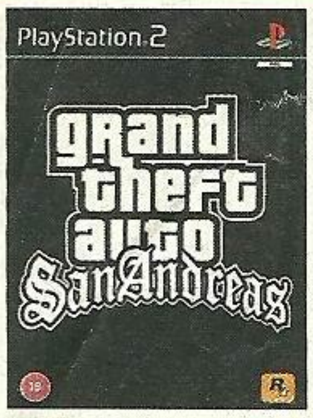
ALONE IN THE DARK 4	99
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
DRAGONBALL Final Bout	109
DRIVER 2	89
FINAL FANTASY 6	99
FINAL FANTASY 8	109
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	139
FINAL FANTASY ORIGINS	159

Pamietaj! Bądź oryginalny :)

GTA San Andreas (PS2)

Zamówienie przedpremierowe!
Premiera 30 października

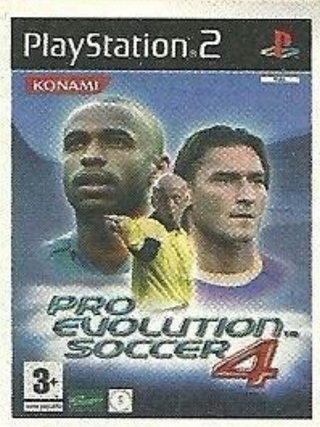
Twoja cena: **229 zł**



PRO EVOLUTION SOCCER 4 (PS2)

Zamówienie przedpremierowe!
Premiera ok. 22 października

Twoja cena: **229 zł**



SILENT HILL 4 The Room (PS2)

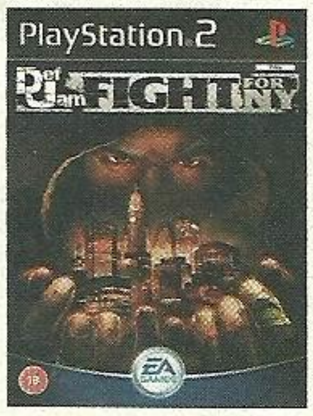
Twoja cena: **239 zł**

COLIN McRAE 2005 (PS2)

Twoja cena: **209 zł**

DEF JAM: Fight for NY (PS2)

Twoja cena: **185 zł**

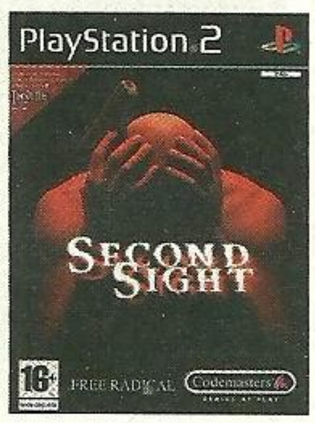


NHL 2005 (PS2)

Twoja cena: **185 zł**

SECOND SIGHT (PS2)

Twoja cena: **219 zł**



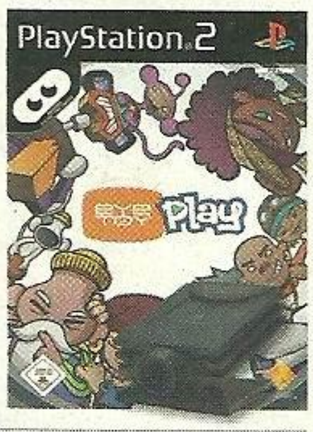
STAR OCEAN Till The End of Time (PS2)

Twoja cena: **229 zł**

EYE TOY: Play (PS2)

+ kamera

Twoja cena: **119 zł**



EYE TOY: Groove (PS2)

+ kamera

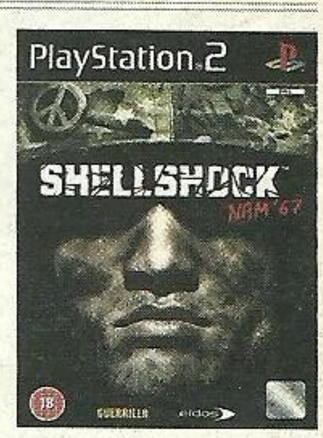
Twoja cena: **119 zł**

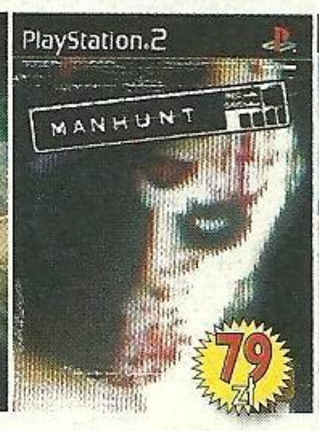
STAR WARS Battlefront (PS2)

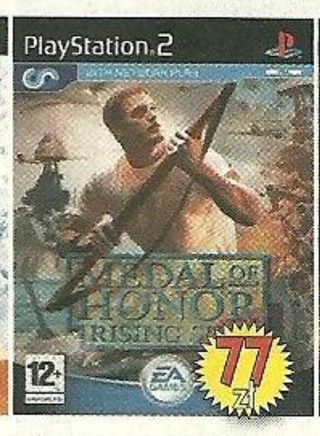
Twoja cena: **219 zł**

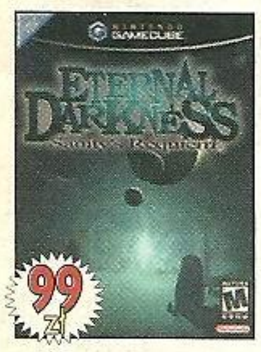
SHELLSHOCK (PS2)

Twoja cena: **229 zł**





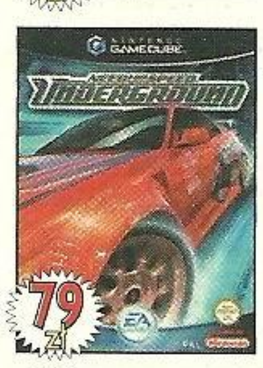


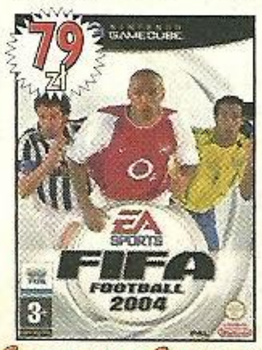


GAUNTLET LEGENDS	59
GRAN TURISMO 2	99
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER i Kamień Filozoficzny	39
HARRY POTTER 2	39
HUGO: Frog Fighter	119
MEDAL OF HONOR 1+2	69
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	39
NBA LIVE 2003	69
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE / MOTO RACER 2	69
RAYMAN	59
SILENT BOMBER	59
SPIDERMAN	89
SPYRO 3	109
STUART LITTLE 2	99
TEKKEN 3	99
TENCHU 2	99
TONY HAWK 4	69
TOSINDEN 4	59
Akcesoria:	
PS One	399
Game Hunter Pro	49
Joypad analogowy DualShark	49
Link cable	29.90
Mata Konami + Dancing Stage Euromix	99
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	29.90
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	69
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB	12,90
RGB + AV cable	24.90
Standard Pad	12.90
Standard Pad x2	19.90

GAMECUBE

007 Everything or Nothing	199
007 Nightfire	79
FINAL FANTASY Crystal Chronicles	199
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	195

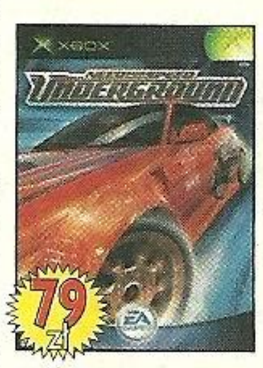




MARIO GOLF	239
MARIO KART: Double Dash	229
MARIO PARTY 4	139
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
METAL GEAR SOLID Twin Snakes	219
METROID PRIME	139
POKEMON COLLOSEUM + KArta Pamięci	249
RESIDEN EVIL Code: Veronica	79
SHREK 2	229
SIMS: Bustin' Out	159
SOUL CALIBUR 2	139
SPAWN ARMAGEDDON	199
SPIDER MAN: The Movie 2	229
STARFOX ADVENTURES	139
TONY HAWK UNDERGROUND	239
TWO TOWERS	209
WARIO WARE	299
WARIO WORLD	229
ZELDA Wind Waker	139
Promocyjne ceny:	
ETERNAL DARKNESS	99
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79
NFS: Underground	79
SPIDER-MAN	69
TONY HAWK 3	59

X-BOX

007: Everything or Nothing	199
007: Nightfire	79
DEF JAM Fight for NY	185
DOA: Beach Volley	129
FIFA 2003	79
FIFA 2004	79
FREEDOM FIGHTERS	139
HALO	159
LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING	79
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	79
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	79
NHL 2005	185
NINJA GAIDEN (pełna wersja ang.)	259
PROJECT GOTHAM RACING 2	199



SIMS: Bustin Out	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
SSX 3	79
STAR WARS: KOTOR	199
TONY HAWK: Underground	179
Akcesoria:	
X-Box	799
Joypady nieoryg.	od 69
Joypad XS BigBen	89
Pilot DVD	69
RGB Scart	49
RGB Scart + Optic Out	79
RGB Scart + Optic + S-Video	119
i inne	tel., www

GAMEBOY ADVANCE

007 Everything or Nothing	119
ADVANCE WARS	199
BALDURS's GATE: Dark Alliance	219
BANJO-KAZOOIE	199
DISNEY PARTY	119
DONKEY KONG COUNTRY 2	189
FINAL FANTASY TACTICS	199
F-ZERO GP LEGEND	199
GOLDEN SUN 2	189
GT ADVANCE 3	209
HOT WHEELS VELOCITY X	159
HUGO ADVANCE PL	179
MARIO ADVANCE 4	209
MARIO GOLF	189
MAX PAYNE	219
METROID FUSION	199
MOTO RACER 2	159
NFS: Unleashed	219
PITFALL: The Lost Espedition	199
POKEMON RUBY	209
POKEMON SAPHIRE	209
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	199
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS	179
SWORD OF MANA	189
TEKKEN ADVANCE	169
TIGER WOODS 2004	119

TOCA TOURING CARS	199
TOM & JERRY Infurnal Escape	189,90
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	189
TONY HAWK Underground	199
WARIOLAND 4	199
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3	199
ZELDA Link to Past	199
Akcesoria:	
GAMEBOY ADVANCE SP	479
Advance Game Port	159
Lupa antyrefleksowa	49,90
Lampka	19,90
Lupa GBA SP	29,90
Lupa z podświetleniem	24,90
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
RGB XBOX Multi AV	39,90
Słuchawki	22
Słuchawki GBA SP + adaptor	29
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA SP	45
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: pościelka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, pokrowiec, link	59

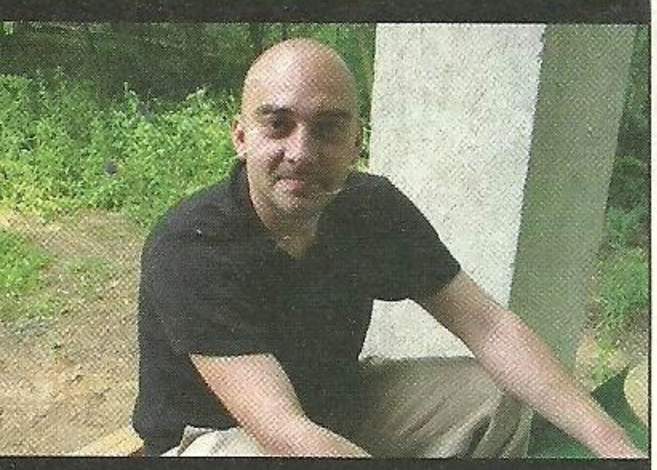
NOKIA N-GAGE

Gry, Akcesoria ..... www, tel.

Koszty przesyłki:
poczta 9,50 pln
kurier (do 48 h) 17 pln
Pocztex (24h) 30 pln

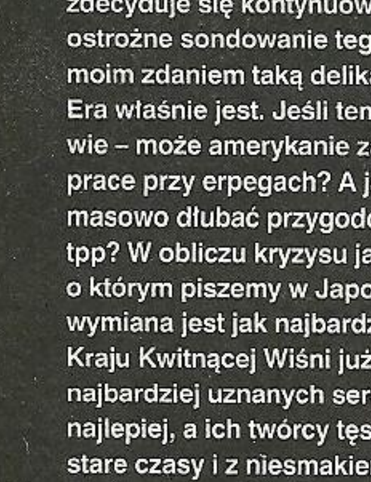
Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty!
Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA



Witajcie! No i zaczyna się. Końcówka roku zbliża się nieuchronnie i wypada tylko zacierać ręce – głośne i oczekiwane od dawna gry zaczynają pojawiać się na półkach sklepów, a tym samym także i w Neo Plus. Na pierwszy plan wysuwa się niewątpliwie recenzja Fable – erpega na Xboxa, który po raz pierwszy pokazano światu w 2001 roku jako Project Ego. Trzy lata później gra ląduje w paszczach konsol i rządzi niepodzielnie na xboxowym poletku. Zresztą numer jakiś erpegowy nam wyszedł, a to ze względu na Władcę Pierścieni: Trzecią Erę na okładce. Zgodnie z obietnicami sprawdziliśmy pierwsze kilka godzin w Śródziemiu, a efekty tego przeczytacie w stosownym materiale. Ciekawy jest przy tym fakt, że ostatnio na PS2 erpegi, które nie mają w tytule literek FF są traktowane nieco po macoszemu. Widać, że to niskobudżetowe i raczej słabo promowane pozycje. Przyczyna może być tylko jedna, a mianowicie spadek zainteresowania graczy. Czy zatem amerykański, ale robiony na japońską modłę erpeg ma szanse zawojować listy przebojów na świecie. Tak sądzę, a magia licencji z pewnością mu w tym pomoże. Zobaczymy czy wydawca, czyli Electronic Arts, zdecyduje się kontynuować w jakiś sposób ostrożne sondowanie tego gatunku gier, bo moim zdaniem taką delikatną sondą Trzecia Era właśnie jest. Jeśli temat chwyci, to kto wie – może amerykanie zaczną pełną parą prace przy erpegach? A japończycy zaczną masowo dłubać przygodówki i shootery tpp? W obliczu kryzysu japońskiego rynku, o którym piszemy w Japońskim Pacie, taka wymiana jest jak najbardziej możliwe. W Kraju Kwitnącej Wiśni już nawet kontynuacje najbardziej uznanych serii nie sprzedają się najlepiej, a ich twórcy tęsknie wspominają stare czasy i z niesmakiem wypowiadają się o własnym rynku. Gry produkują z myślą o rynkach europejskim i amerykańskim... No nic. Sprawdźcie pierwsze testy Devil May Cry 3, nowej Zeldy na GameCube i Tony Hawk's Underground 2, przeczytajcie recenzje 27 gier i wybierzcie z nich coś dla siebie do pograna na jesienne wieczory. Ja na przykład, dla odmiany, proponuję Burnout 3: Takedown. Do przeczytania za miesiąc.
Gulash (gulash@neo-plus.pl)

PS: Aha – nie zapomnijcie odwiedzić wystawy PlayStation Experience, która ma szanse stać się wydarzeniem, jakiego jeszcze w polskim konsolowym światku nie było. My też tam będziemy!



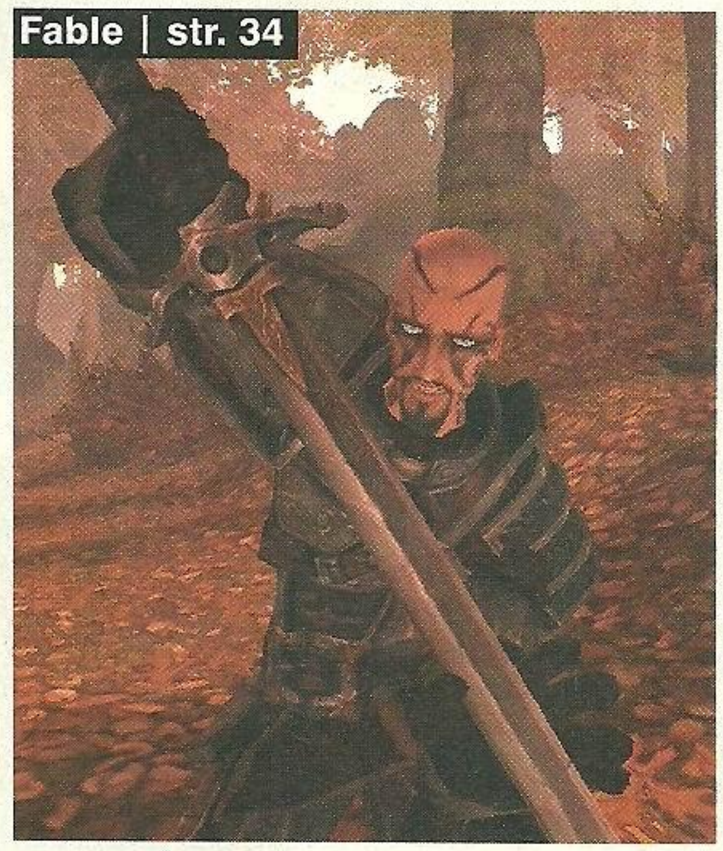
W listopadzie w Neo Plus

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Żadne tam demo. Gramy w prawdziwą rzecz...

Robocza muza: w tym miesiącu cisza w eterze.

Greetings: Asik & Olo - zima z kominkiem? Love!, Adam K. za zwycięstwo Urugwaju nad Holandią w finale MOAT1.



Fable | str. 34

Władca Pierścieni: Trzecia Era | str. 28

Silent Hill 4 | str. 58

Zelda: Four Swords | str. 16

Devil May Cry 3 | str. 20

THUG 2 | str. 24

Star Wars Battlefront | str. 54

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Władca Pierścieni: Trzecia Era 28
Nieprzypadkowo posługujemy się polskim tytułem erpega w Śródziemiu - będzie nasza wersja językowa na PlayStation 2! Zapraszamy do impresji i wrażeń związanych z testowaniem wczesnej wersji.

Japoński Pat 26
Kryzys dopadł naszych braci z Kraju Kwitnącej Wiśni. Brak oryginalności, słaba sprzedaż nowych gier... Zagłębiamy się w temat.

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

Devil May Cry 3 20
Już graliśmy - raport z pola boju!

The Legend of Zelda: Four Swords Adventures 16
Już graliśmy - retro w najlepszym Nintendowym wydaniu!

Tony Hawk's Underground 2 24
Już graliśmy - Bam Margera dołącza do Jastrzębia

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

Burnout 3: Takedown 53
Colin McRae Rally 2005 32
Conflict: Vietnam 49
Def Jam: Fight for NY 52
DJ: Decks & FX House Ed. 50
Echo Night Beyond 45
Ghost Master 47
Kingdom Under Fire: The Crusaders 38
Larry: Magna Cum Laude 61
Fable 34
Forgotten Realms: Demon Stone 33
Headhunter: Redemption 46
Juiced 40
King of Fighters: Maximum Impact 47
Nocturne 56
Obscure 57
Power Drome 47
Pure Pinball 45
Ribbit King 60
Room Zoom 45
Silent Hill 4: The Room 58
Star Wars Battlefront 54
Spy Fiction 51
Street Racing Syndicate 50
Time Crisis: Crisis Zone 60
Terminator 3: Redemption 48
Viewtiful Joe 39

HELP
Neo Plus na ratunek

Silent Hill 4 62
Pełny opis najnowszego horroru Konami wraz z zakończeniami.

STAŁE
Stałe działy w magazynie

Tips & Tricks 65
Cheaty do gier.

Pocket Warrior 66
Nowości ze świata kieszonsolek.

PES Party 68
Pro Evo 4 - po WE8 czas na betkę!

PS one Zone 69
Coś dla fanów i posiadaczy szarej maszynki.

Fight Club 70
Wszystko o konsolowych mordobiciach.

NEON 72
Radosna twórczość czytelników i autorów.

FAQ 79
Listy czytelników w imadle Banana.

Retrospekcja 82
Pięć lat temu w Neo Plus.

PlayStation®

EXPERIENCE

PIERWSZY RAZ W POLSCE!

PlayStation Experience

23-24 października 2004, Warszawa
Hala EXPO XXI ul. Prądzyńskiego 12/14

wstęp tylko 5zł!

ponad 100 stanowisk PlayStation 2!

co godzinę PlayStation 2 do wygrania!

imprezę wspiera: RedBull

newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

SONY POKAZUJE NOWE PS2

>> I BARDZO PODOBA NAM SIĘ TO, CO WIDZIMY

Pod koniec września Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) po raz pierwszy zaprezentowało, jak będzie wyglądać nowa, odchudzona wersja PlayStation 2 i musimy przyznać, że jest na co popatrzeć. Podobny design, ale o wiele mniejsze rozmiary to jej główne atuty. Najnowsza wersja konsoli Sony waży zaledwie połowę oryginału i ma tylko 28 mm grubości, gdy stara miała aż 78 mm. Objętość zmniejszyła się o 75 procent! Prawdę mówiąc teraz peesdwójka wygląda strasznie krucho, aż strach normalnie, że się złamie. Nawet dual wygląda przy niej strasznie masywnie, że o poprzedniej wersji nie wspominając. A Xbox? Uch... jak jumbo jet przy awionetce. Sprawdźcie zresztą sami – odliczcie w swyc peesdwójkach cztery górne żeberka i jeszcze połowę przerwy do następnego – to jest właśnie grubość nowego modelu. Oznaczona symbolem SCPH-70000 CB konsola pojawi się w Europie, a tym samym także w Polsce już 1 listopada w cenie 699 zł, czyli w tej samej, co obecnie, ale ma pewną niebagatelną przewagę – wbudowany Network Adaptor, za który trzeba normalnie dopłacić prawie dwie stówki!

Aha, i jeszcze jedne szczegół – ładowanie płytek odbywać się będzie od góry. Taki powrót do korzeni bardzo nam się podoba. I choć media ochrzciły ten model PS two (co sugeruje także napis w prawym, dolnym rogu żółtego pudełka), przedstawiciele Sony proszą, by tak jej nie nazywać - ten model nie ma nic wspólnego ze zubożaniem, a wręcz przeciwnie.

W zestawie będzie znajdować się specjalna podstawka, a a zdjęciach zaprezentowano między innymi porównanie klasycznej peesdwójki z nówką sztuką. Naprawdę słodka z niej bestia. ■ ■

NEWS INDEX

06 Sony pokazuje nowe playstation 2
06 Mario Party 6
06 Mario Tennis
08 EyeToy: Play 2
08 Constantine
10 Ects, Egn i Gamestars Live!
12 Roll Call
12 Rogue Trooper
14 Tom Clancy's Ghost Recon 2
14 Smackdown vs Raw
14 Battlestations Midway
15 Outrun 2
16 Zelda: Four Swords Adentures
17 Paper Mario
17 Pikmin 2
18 Pariah
18 Get on Da Mic
19 Call of Duty: Finest Hour
20 Devil May Cry 3
22 Stolen
22 Midinight Club 3: Dub Edition
24 Tony Hawk's Underground 2

Tak wygląda mikrofon Nintendo, który będzie dołączony do Mario Party 6. Fachowo - oldschoolowo, prawda?

HYDRAULIK SZTURMUJE!

>> MARIO PARTY 6 I MARIO TENNIS NADCHODZĄ

W okolicach Gwiazdki w Japonii, a na początku przyszłego roku u nas, uderzą kolejne pozycje firmowane imieniem wąsatego hydraulika. Pierwszą jest kolejny popis panów z Camelot, czyli Mario Tennis (tytuł roboczy). Zaś drugi tytuł to Mario Party 6 (sic!), od Hudson Soft naturalnie. Przypomnijmy, że Camelot to studio od dawna związane z Nintendo, a ich ostatnie dzieło to Mario Golf, który, jak mogliście dowiedzieć się z recenzji, wyszedł im całkiem, całkiem. Niestety sytuacja nie jest tak dobra, jeśli chodzi o balangę u Mariana. Autorzy jak zawsze zapowiadają złote góry, ale nie dajmy się oszukać – poprzednia część wyraźnie pokazała, że seria zabrnęła w ślepy zaułek i developer za nic nie może jej wskrzesić. Patrząc na tenis według Nintendo, już teraz widać przede wszystkim efektowną, powiedziałbym „oczojebną", grafikę. Pozbawione kantów postacie, mnóstwo kolorów i rozbłysków oraz tekstury w wysokiej rozdzielce sprawiają naprawdę pozytywne wrażenie. Autorzy postawili na maksymalne efekciarstwo i niczym niezmącony "erkejd". Piłka i rakiety zostawiają za sobą świetliste smugi, gracze używają specjali i przemieniają się w różne rzeczy, a pod ich nogami pojawiają się przeszkadzajki, takie jak błoto czy krokodyle. Na kortach nie brakuje sikawek z Super Mario Sunshine, duchów z Luigi's Mansion, czy też potworów z Donkey Konga. Są nawet korty stylizowane na wymienione wyżej gry, a także pierwszego Mario Brosa i Mario Kart DD!

Nowe Mario Party również czerpie z poprzednich produkcji Big 'N'. Na jednym z pierwszych screenów widać Delphino Plaza z SMS, więc można oczekiwać, że takich elementów znajdzie się więcej.

Mario Tennis to zupełnie inna bajka. O niezłej zawierusze na korcie już wspominaliśmy. Do tego dochodzą bonusowe gierki, jak na przykład kolorowanie wizerunku Mariana za pomocą piłki, oraz bossowie. Wielka ośmiornica (znowu SMS się kłania) bądź kilkanaście duchów z rakietami do tenisa na pewno urozmaicą rozgrywkę. A to zapewne nie koniec atrakcji.

Nie jest też znowu tak, że Hudson Soft nie próbuje nic zmienić w MP. Ich nowa gra ma zawierać dwa "świeże" pomysły, które teoretycznie przekonają graczy do kupna. Pierwszym jest obsługa mikrofonu do GC, który Nintendo wyda wraz z grą. Podłączany do drugiego portu kart pamięci sprzęt będzie wykorzystany przy części minigierek. Oprócz tego już teraz wiadomo, że mikrofon będą wykorzystywały kostkowe wersje Get on da Mic oraz Get on da Floor od XS Games. Drugi motyw to podział w grze na dzień i noc. Jaki wpływ będzie to miało na rozgrywkę nie wiadomo, ale nietrudno się domyślić, że zróżnicuje to dostępne minigry i zmieni część rządzących zabawą zasad.

Do premier obu gier w Japonii zostało około dwóch miesięcy. Wtedy będziemy mogli z grubsza określić ile warte są starania obu firm. ■ ■

Mario Party 6 - zobaczymy, jak na zabawę wpłynie mikrofon.

Mario Tennis - tu na pewno będzie wesoło...

newsflash

Nintendo DS: ustalono cenę!

Wszystko już niemal wiadomo, przynajmniej w Stanach. Najnowszy handheld Ninny trafi na rynek 21 listopada i będzie kosztował 149 dolarów, co jak za debiutującą konsolkę nie jest specjalnie wygórowaną ceną.

W Nintendo DS na stałe wgrany będzie programik PictoChat umożliwiający wysyłanie obrazkowych wiadomości do znajdujących się w pobliżu innych użytkowników DieSa. Na dokładkę konsolka samoczynnie będzie wychodzić ze stanu „uśpienia", gdy tylko wyczuje w okolicy jedną ze swych sióstr. Ma to na celu umożliwienie nawiązywania znajomości z innymi graczami. Chyba. Nie wiadomo, jak się sprawdzi, ale jest dość miło brzmiącym dodatkiem. DS będzie wstecznie kompatybilny z GBA, ale nie będzie niestety możliwości zabawy w gry korzystające z kabelka link, ponieważ DS nie zostanie wyposażony w odpowiedni port. Po premierze w USA konsolka zadebiutuje w Japonii, a w Europie i Australii dopiero na początku przyszłego roku. Trzymamy kciuki.

colin mcrae rally 2005™

Nie do zajechania!

W sklepach od 7 października

PlayStation®2 PlayStation PC CD ROM LAN NETWORK PLAY

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters" ® jest zarejestrowanym znakiem handlowym. „colin mcrae rally 2005"™ i „genius at play"™ są znakami handlowymi zastrzeżonymi dla Codemasters. „Colin McRae"™ i podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi Colina McRae. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone dla ich właścicieli i wykorzystane są za licencją. GameSpy i „Powered by GameSpy" są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Gra NIE jest licencjonowana przez FIA ani inną związaną z nią firmę. PlayStation2 są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Enterteinment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Niebawem ukaże się także EyeToy: Chat pozwalający na wykorzystanie kamerki do videokonferencji przez sieć oraz nagrywanie i wysyłanie krótkich videomaili. Fajna sprawa. Oprócz tego w This is Football 2005 można będzie wrzucić swoją twarz na model piłkarza.

EYETOY: PLAY 2

>> DUALSHOCKOWI JUŻ DZIĘKUJEMY...

JUŻ GRALIŚMY

DEVELOPER: SONY WYDAWCA: SONY KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: GRUDZIEŃ

Jeden z najbardziej oryginalnych kontrolerów w historii gier video – mała i niepozorna kamerka EyeToy rejestrująca wygibasy gracza, już wkrótce doczeka się pakietu blisko siedemdziesięciu minigier z pogranicza sportu, akcji i zabaw z muzyką. Być może mieliście okazję bawić się zestawem gier EyeToy: Play. Sequel, którego wczesne demo właśnie trafiło do redakcji, jest o niebo bardziej dynamiczny i rozbudowany, i jak nigdy dotąd zespala ruchy gracza z kamerą. Założenia pozostają niemal identyczne. Kamerkę umieszczamy nad telewizorem, robimy wokół siebie sporo wolnego miejsca, dbamy o jakieś rozsądne oświetlenie i przygotowujemy piętnaście koszulek na zmianę. Spośród bogatej oferty trybów zabawy najpierw sprawdziłem opcję Play Games, gdzie czekało dwanaście pachnących świeżością tytułów. Część z nich, to nic innego jak usprawnione kontynuacje pomysłów sprawdzonych przy okazji EyeToy Play. Zaliczam do nich między innymi Kung 2, gdzie gracz-karateka zalega na środku ekranu, a jego zadaniem jest niszczenie szybkimi ciosami nadbiegających Chińczyków. Z etapu na etap chłopaki napierają coraz szybciej, zaczynają strzelać z armatek, rzucać jakimiś śmieciami i kwestią czasu pozostaje moment, w którym człowiek odgania się jak od roju pszczół.

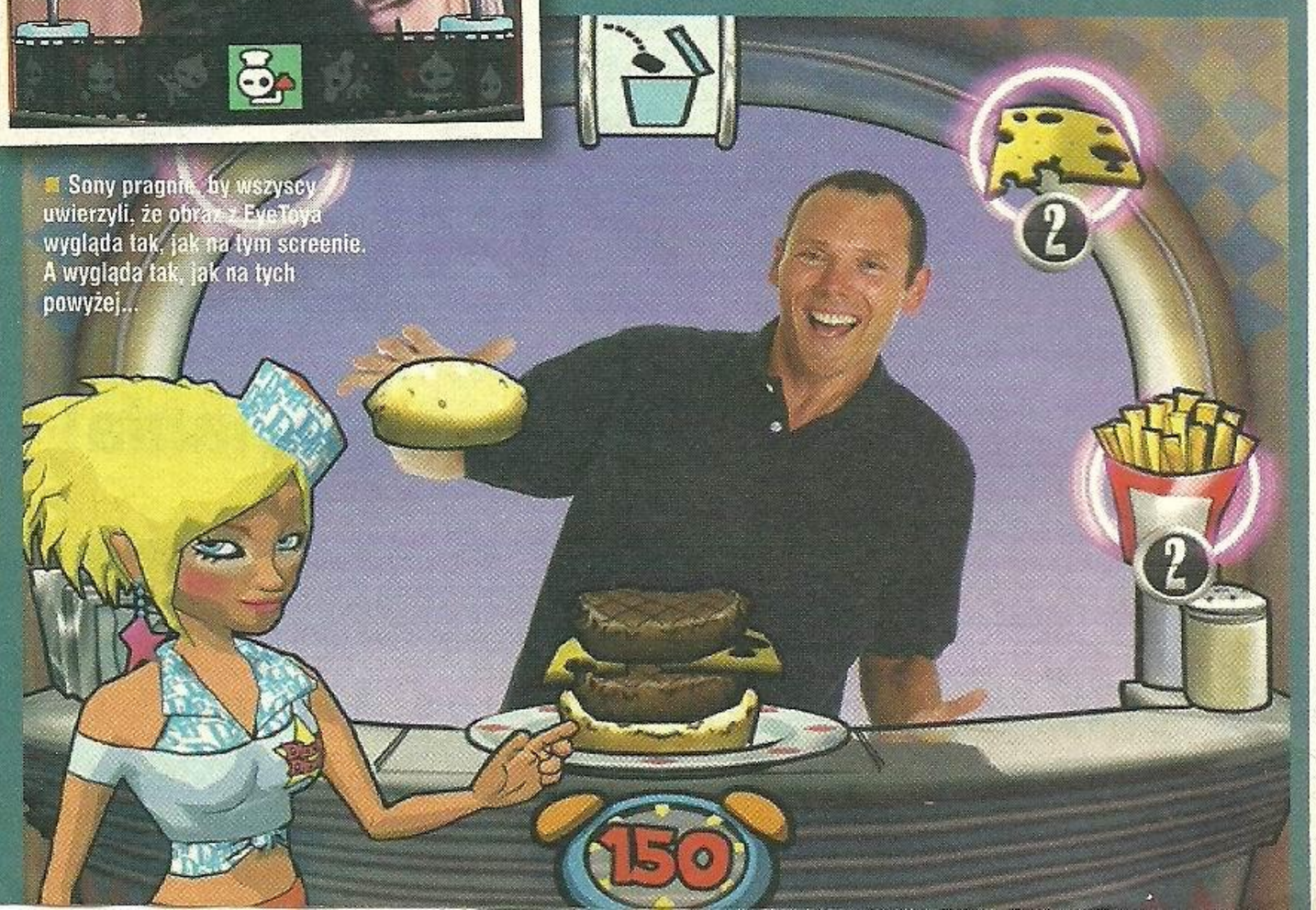
Przy okazji EyeToy Play 2 do łask powraca również boks, którym pobawicie się w uroczej minigrze KnockOut. Celem zabawy będzie zbombardowanie przeciwnika ciosami, unikanie sierpowych, boksowanie w worek między meczami i czyszczenie ekranu z gwiazdek przy okazji solidnego nokautu. Sprawę nieco komplikuje kamera, która podczas walki potrafi nagle zmienić pozycję o 180 stopni, wymuszając na grającym zmianę postawy.

Oprócz uroczych powtórek znajdziecie w EyeToy Play 2 również masę nowości. Jedną z moich ulubionych gier był tenis stołowy, gdzie zmuszony byłem wymieniać serie dynamicznych piłeczek z coraz bardziej rozkrzyczanymi przeciwnikami. To przyjemna gra pozwalająca na spokojne odbicia, dynamiczne serwy i strasznie wredne ściny. Miodzio. Oprócz ping ponga poszaleć można również jako bramkarz i postarać się wybronić komplet nadlatujących w stronę bramki piłek. Tutaj nowość – aby przesunąć bramkarza w lewo, w prawo, bądź nieco do góry należy autentycznie rzucić się ciałkiem we wskazanym kierunku! To nie jest monotonny prequel, gdzie granie polegało na dotykaniu pewnych punktów na ekranie. Play 2 wymusza ciężką pracę. Uśmiałem się do łez, gdy w przerwach między staniem na bramce, jakiś podstarzały trener zaczął katować moją kondycję. Nie było wyjścia – po prostu należało skakać po boisku w rytm nadlatujących rozkazów. Z zalewu minigier wspomnę jeszcze o strasznie fajnym tytuliku. MrChef, gdzie stoi się w budzie z żarciem, kelnerka donosi zamówienia i należy w wyznaczonym czasie montować kanapki, frytki oraz inne frykasy dla klientów. A w przerwach wyzwani zostaniecie na kucharski pojedynek z samym szefem, gdzie będziecie ścigać się w ścieraniu sera, siekaniu pomidorów i szatkowaniu ogóra. Przezabawny pomysł!

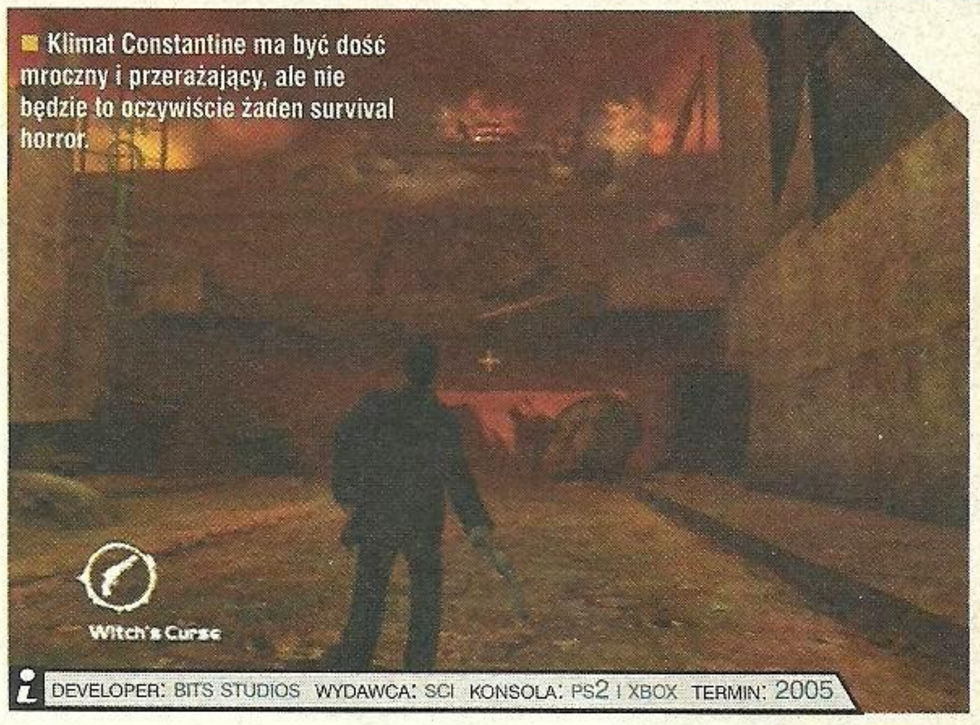
W EyeToy Play 2 dodatkowo znajdzie się opcja Play Room, a w niej jeszcze więcej świetnych gier (polecam bilard i przeprawę łodzią podwodną sterowaną głosem!). Bardzo spodobała mi się również opcja SpyToy, która odpowiednio skonfigurowana, pozwoli Wam na zabezpieczenie własnego pokoju przed intruzami. Kamerkę programuje się tak, aby nagrywała Wasze cztery święte kąty, a wszelkie wtargnięcia do pokoju rejestrowane będą w formie zdjęć. Już wiem, kto zabrał mi demko DMC3 i komplet starych czasopism... Wiem, bo mam zdjęcia i krótkie video.

Play 2 ugina się od ilości gier, nowych trybów i już na tym etapie prac jest znacznie atrakcyjniejsza, niż poprzedniczka. Z wyciągniętymi rękami czekam na pełną wersję, która zawita do nas prawdopodobnie pod koniec roku.

Matt ■ ■



■ Sony pragnie, by wszyscy uwierzyli, że obraz z EyeToya wygląda tak, jak na tym screenie. A wygląda tak, jak na tych powyżej...



■ Klimat Constantine ma być dość mroczny i przerażający, ale nie będzie to oczywiście żaden survival horror.

DEVELOPER: BITS STUDIOS WYDAWCA: SCI KONSOLA: PS2 I XBOX TERMIN: 2005

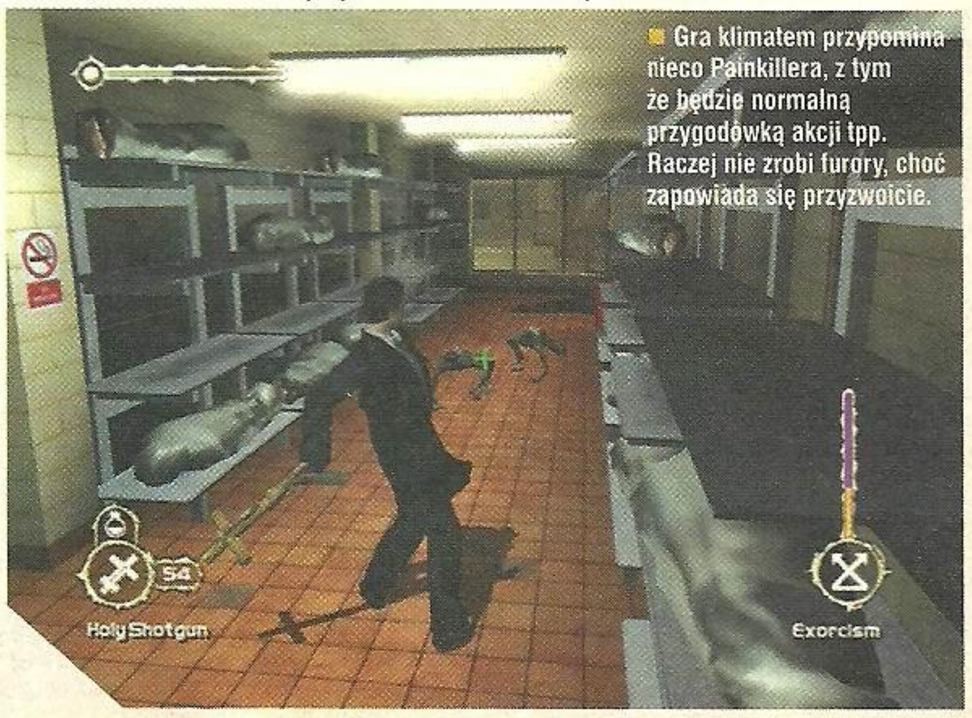
CONSTANTINE

>> DO PIEKŁA I Z POWROTEM

Kolejna licencja komiksowo/filmowa w grze video. Tym razem nieco ukryta, bo zamiast odziedziczyć tytuł po oryginalnym komiksie Hellblazer, gra będzie zatytułowana identycznie jak film z Keanu Reevsem w roli głównej. Premiera kinowego obrazu zapowiedziana jest na wczesną wiosnę przyszłego roku w Stanach. Jak łatwo się domyślić gra będzie podążała śladami fabuły scenariusza filmowego, a nie opierała się na jednym z wielu komiksów.

Głównym bohaterem gry i filmu będzie John Constantine, człowiek który dosłownie przeszedł przez piekło. John jest bowiem magiem-detektywem, a tajemnica, którą ma rozwiązać, zmusi go do ponownego odwiedzenia przybytku demonów. I to niejednokrotnie. Jednak wizja piekielnych otchłani w Constantine różni się od standardowych płomiennych i zadymionych jaskini, jakie mogliśmy oglądać w kilku innych grach. Piekło jest bowiem niemal identyczne, jak nasza Ziemia i w zasadzie jest tuż na wyciągnięcie ręki. Wystarczy przekroczyć cienką, jak się okazuje, i na dokładkę nieszczelną granicę oddzielającą znane nam Los Angeles od jego piekielnej wersji. Przenoszenie pomiędzy piekielnym Los Angeles a normalnym będzie się odbywać na nieco podobnej zasadzie, jak w stareńkim Legacy of Kain: Soul Reaver na Dreamcasta – do miejsc niedostępnych w jednym ze światów dotrzemy tylko po przenosinach do drugiego. Z tym, że piekło będzie o niebo bardziej niebezpieczne, bo zapełnione demonami i innymi kreaturami. Jednak w „normalnym" Los Angeles również nie będzie specjalnie miło, ponieważ demony przejęły kontrolę nad wieloma zwykłymi ludźmi.

Na szczęście John Constantine nie będzie bezbronny. Do jego arsenału zabawek należeć będzie kilka ciekawych broni, jak choćby Święty Shotgun, Dragon's Breath, czyli miotacz płomieni, Witch's Curse – potężne pistolety, których można używać pojedynczo, jak i w duecie. A także Screech Beetle, ciekawy przedmiot, który wydaje nieznośne dla demonów dźwięki i powoduje, że stają się bezbronne, gdy zasłaniają uszy. Do konwencjonalnych środków zwalczania demonów dojdą oczywiście czary, między innymi Exorcism, czyli egzorcyzm oczywiście, dzięki któremu John uwolni opętanych ludzi spod wpływu demonów, a także nieco mniej delikatny Storm Crow, który zabije po prostu wszystkie demony w okolicy. Aha, trailer filmu możecie złowić już w Sieci. ■ ■



■ Gra klimatem przypomina nieco Painkillera, z tym że będzie normalną przygodówką akcji tpp. Raczej nie zrobi furory, choć zapowiada się przyzwoicie.

DZISIAJ ZAMAWIASZ, JUTRO OTRZYMUJESZ !!!

firma wysyłkowa

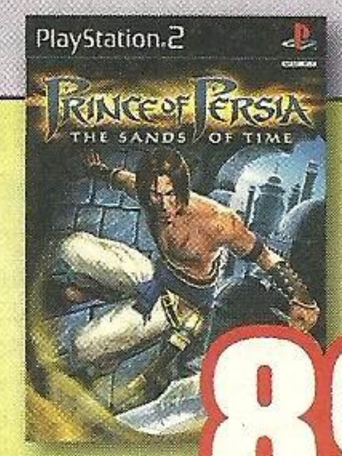
RENOMA

tel. 0-602 32 36 91

czynne codziennie od 9.00 do 19.00

e-mail: renoma@tenbit.pl

05-300 Mińsk Mazowiecki; ul. Stanisławowska 1/18



Ekstra Gry

tel.
179
199
189
199
189
199
189
139
169
179
189
199
199
189
179
189
189
189
189
189
189
179
189
179
189
189
189
189
189
189

I pomyśleć, że to właśnie na ECTS kilka lat temu Gulash pierwszy raz pomacał joypad PlayStation... Chlip... ECTS R.I.P.

ECTS, EGN i GAMESTARS LIVE

>> POPŁUCZYNY PO NIEGDYŚ WIELKIEJ IMPREZIE

Zaczęło się kiepsko. Ostatni dzień sierpnia, paskudna pogoda nad Okęciem, start w deszczu i wichurze no i współpasażer, który z miną godną ponurego kosiarza oznajmił mi, że 60 procent katastrof lotniczych zdarza się właśnie podczas startów – dziękuję bardzo temu panu. Na szczęście do Londynu dotarłem bezpiecznie i zmęczony trzema piwami spożytymi przed ostatnim dzwonkiem w pubie przyłożyłem głowę do poduszki myślami wybiegając do dwóch imprez, które czekały mnie następnego dnia. Na początek postanowiłem wziąć na celownik ECTS. Najstarsza europejska impreza growa z roku na rok schodziła coraz bardziej na psy, ale nic nie było mnie w stanie przygotować, na to, co zastałem na miejscu.

MINUTA CISZY

ECTS... Tak... Wersja skrócona. Dramat, bida, nędza, puchy. Wersja wydłużona. Obleciałem całą halę wystawową na Earl's Court w jakieś 35 minut i... nie zobaczyłem NIC! Okej, można było pograć w genialnego Resident Evila 4 (demo z E3), ale to by było na tyle. Nie przyjechałem tam oglądać firm reperujących twarde dyski, szalonych koreańczyków pokazujących światu gry, których nikt nie chce oglądać oraz czołowych hurtowników gier komputerowych we Włoszech, Azerbejdżanie czy na innych Wyspach Owczych. Uczcijmy ECTS minutą ciszy bo za rok już go pewnie nie będzie... Ciche sześćdziesiąt sekund minęło, spojrzenie na zegarek, szybka partyjka w niezmiennie genialnie się zapowiadającego Residenta i zanim zdążylibyście pomyśleć du ju spik inglisz byłem już po drugiej stronie miasta, w londyńskich dokach, gdzie w tym samym czasie co ECTS zorganizowano nową imprezę – EGN czyli European Games Network.

Halo 2 (tylko w multiplayerze) było największą atrakcją EGN.

Zdjęcie gostka sprzedającego systemy do produkcji toreb foliowych najlepiej oddaje to, co stało się z ECTS'em. Sayonara.

"Pier" w polskim języku kojarzy się... Nieciekawie "*Pier. Nintendo*"? =)

No dajcie spokój - największą atrakcją był wydany trzy miechy temu Spider-Man 2?

Gratisy rzucane w stronę wyciąganych rąk zawsze przyciągają publikę - tak było i tym razem.

PO DRUGIEJ STRONIE MIASTA

Już na pierwszy rzut oka widać było, że tam dzieje się lepiej. E3 to może nie jest, ale EGN z częścią biznesową dla nudziarzy w gajerkach i wystawową Gamestars Live! otwartą dla graczy i prasy miał co zaoferować żądnym rozrywki tłumom odwiedzających. Największą przestrzeń zaklepało sobie (niespodzianka!) Electronic Arts, które najbardziej dmuchało w swoją sportową rurę z najnowszą wersją FIFA Football na czele. Na zamkniętych pokazach można było postrzelać w Time Splittersów oraz obić po pysku Snoop Dogga w Def Jam: Fight for New York. Mnie jednak najdłużej przytrzymało tam demko LOTR: The Third Age. Pograłem i odszedłem zadowolony – Final Fantasy X (mój ulubieniec z serii) w sosie władcy biżuterii. Będzie naprawdę nieźle. Tuż obok Ubisoft ściągał tłumy demami Brothers in Arms, Rocky Legends (wreszcie posiadacze PS2 będą mogli przestać zazdrościć gry z Rockym Xboxowcom), Splinter Cell: Chaos Theory oraz Playboy: The Mansion gdzie można było wejść tylko za okazaniem dowodu tożsamości – warto było – w środku czekały konkretne poduchy i... panie prezentujące tylko grę niestety. Na dłużej zatrzymałem się przy Brothers in Arms i... troszkę się rozczarowałem. Może miałem farta, ale udało mi się zaliczyć parę celów w stylu wujka Rambo. Zamiast znajdować drogę dokoła gniazda CKM-ów, jak radziła mi gra, z dzikim wrzaskiem rzuciłem się najkrótszą drogą na Niemiaszków i rozwaliłem ich bez żadnego problemu. Coś mi się wydaje, że tactical shootery nie powinny z tak wielkim pobłażaniem podchodzić do baranów, którzy zachowują się na polu bitwy tak jak ja, ale może się nie znam. Rozstawione tuż obok Activision podgrzewało atmosferę wokół Star Wars: Battlefronta, nowego podziemnego Tony'ego Hawka i X-Men Legends. Trochę słabo wypadł pomysł wystawienia panów w strojach szturmowców, z którymi można sobie było pstryknąć fotkę... za dwa funty. Ponoć szło to na jakieś charytatywne cele, ale gracze, którzy zabulili ponad 10 funciaków, żeby wejść na halę wystawową nie byli tym zachwyceni. Niżej podpisany też był lekko zażenowany. Humor poprawił mi dopiero prezentowany na stoisku Eidosa Crash ‚n' Burn, który nowego Burnouta pewnie raczej nie przebije, ale i tak kraksy bryczek były rewelacyjne. Kciuk w górę i szalony chichot na dokładkę.

MASTER CHIEFÓW DWÓCH

Najgorętsza atmosfera panowała wśród graczy, którzy zebrali się przy wielgachnym bunkrze postawionym w kąciku Billa Gatesa. Dokoła przechadzało się dwóch facetów przebranych za... Master Chiefa! Czy muszę coś dodawać? Gigantyczna kolejka prowadziła do pomieszczenia, w którym można było sprawdzić się w multiplayerowym pojedynku w Halo 2! Mapa w Zanzibarze, tryb Capture the Flag i przemiły pan, który tłumaczy mi, że w tego typu rozgrywce chodzi o to, żeby zabrać flagę i zanieść ją na plażę. No proszę... Potem było pięć minut w skórze Covenant Elite'a – co zabawne, okazało się, że wybór Elite'a nie oznaczał, że w mojej drużynie nie będzie Spartan (byli! drużyny różniły się kolorkami, a nie przynależnością do stronnictwa). Te pięć minut starczyło mi w zasadzie głównie na obejrzenie broni. Na starcie zobaczyłem Battle Rifle, którym pewien Spartan zmiótł mnie z powierzchni ziemi. Potem fajniutka wyrzutnia granatów, nowa, ciut dziwna pseudosnajperka i... Plasma Sword – taki sam, z jakim siły Covenantów zasuwały w pierwszym Halo. Genialna broń. Ogółem: bardzo szybka akcja, momentami wręcz chaotyczna jak na mój gust i bardzo dużo umierania. Mojego, dodajmy, bo dwunastolatkowie, którzy stali po drugiej stronie barykady radzili sobie o niebo lepiej niż ja.

Poniżony przez dzieciaki w sieciowym Halo 2 postanowiłem kopnąć się do Konami, gdzie absolutne tłumy oblegały Xboxową wersję Pro Evolution Soccer 4. Na miejscu można było wziąć udział w turnieju (o ile się zostało wylosowanym, ja nie zostałem... cztery razy), a także rzucić wyzwanie dwukrotnemu mistrzowi Wielkiej Brytanii w Pro Evo (chciałem, ale gość dobierał z sali tylko facetów, którzy klękali, by z nimi zagrał – no way, Jose). Przy okazji załapałem się na pokaz tego, jak będzie wyglądała gra w Pro Evo... przez sieć z użyciem Xbox Live. Kopara na ziemi... Nareszcie!

DLA DUŻYCH CHŁOPCÓW

Moje wstrętne, rozbiegane oczka postanowiły w końcu sprawdzić budkę z wielgachnym napisem ADULTS ONLY. Obleśnie uśmiechnięty wparowałem do środka po to, by popatrzyć na Second Sight, takie sobie Conflict: Vietnam oraz dość ciekawego Mortal Kombat: Deception, do którego jednak nie dało się dopchać, bowiem okupował go gang fanów Mortala. A za próbę przejęcia pada można było zupełnie naprawdę dostać po mordzie. Skoro już zanurkowałem do strefy dorosłej, postanowiłem sprawdzić od razu kolejną budkę tylko dla dużych chłopców. Wkroczyłem przez drzwi z napisem Please Cum Inside i pobawiłem się pierdzącym, tańczącym i zagadującym laski Larrym, który wciąż cholernie mi się nie podoba. Popatrzyłem też chwilę na młócką w Fight Club i nadal uważam, że ta gra spłyca i bezcześci jeden z moich ulubionych filmów. Perspektywa złojenia nibyBradem skóry cycatego Meat Loafa nadal nie wydaje mi się fajna. Dużo fajniejsze rzeczy Vivendi pokazywało poza strefą dla staruchów. Crash Twinsanity, śliczniutką i zwinną Red Ninja i Predator: Concrete Jungle (tego ostatniego było niedużo, ale fakt, że nie trafił do strefy od lat 18-tu świadczy, że nie będzie chyba tak hardkorowy jakbym chciał).

SŁODKIE JAK NINTENDO

Potem przyszła kolej na świątynię cukierkowatości i bajkowości czyli Nintendo. Pier. Japońce postanowiły zbudować miniwesołe miasteczko, gdzie każda gra i platforma miały swój kącik. Prawie każda. To, czego byłem ciekaw najbardziej, czyli Nintendo DS, pojawiło się jedynie w formie filmu pimpującego nową konsolkę. Ale samego sprzętu nie pokazano. Było za to Metroid Prime 2 (jeszcze więcej świetnej strzelaniny spod znaku Metroida) i Donkey Konga (coś dla fanów klepania paluchami w tytułowe bębny konga) oraz mnóstwo nowych gier na GBA, w tym cały pokój z nową The Legend of Zelda: The Minish Cap i nowymi Pokemonami Red Fire i Leaf Green. Uznałem, że przyda mi się trochę rozrywki dla twardzieli, a tej dostarczyło mi NBA Ballers, obok którego można było pograć w prawdziwego streetballa z prawdziwymi afrolondyńczykami. Bomba. Ostatni przystanek wypadł na Atari i Demon Stone. Świetna grafika (robota ludzi od LOTR: The Two Towers) i fabuła napisana przez R.A. Salvatore – czołowego autora powieści do świata Forgotten Realms D&D. Dwa duże plusy jeszcze przed obejrzeniem gry. Po obejrzeniu jeszcze lepiej – szybka akcja, dużo przerywników filmowych, genialna pracy kamery. A recenzję znajdziecie w numerze, więc co ja będę...

MAŁE ALE WARIATY

Ostatnie chwile na imprezie spędziłem na dużym stoisku Gizmondo, czyli gadżetu handheldowego, który ma mieć... wszystko. Bajerek ten wygląda podobnie do klasycznego Gameboy Advance, napędza to (o zgrozo) Windows CE, 64-bitowy akcelerator graficzny oraz 400 MHz procesorek. Sam sprzęcik jest wyposażony w kamerę cyfrową, może odtwarzać pliki muzyczne mp3 oraz filmowe w formacie MPEG 4, poza tym można na nim instalować oprogramowanie typu GPS i słać z niego SMS-y. Dodatkowo z Gizmondo będzie się można łączyć przez GPRS z siecią i ściągać w ten sposób odpłatnie kawałki. Wbudowane łącze Bluetooth ma z kolei umożliwić łatwe multiplayerowanie. Brzmi to cholernie ciekawie, ale boję się, że Gizmondo nie wytrzyma starcia z dużo lepiej rozreklamowanymi Sony PSP i Nintendo DS-em. Poza tym nadal niejasny jest stosunek czołowych firm wydawniczych odnośnie tematu wspierania softwarem tego gadżetu. Wiadomo tylko, że w chwili premiery będą wyścigi Chicane i że Gizmondo wybuliło grubą kasę by formacja Black Eyed Peas stworzyła do tego tytułu parę kawałków. No nie wiem... Przekonany byłem w zasadzie tylko do panieniek, które na stoisku Gizmondo wyrabiały przeurocze rzeczy z Hummerem i Harleyem, które z nieznanych mi przyczyn miały się fajnie kojarzyć graczom z nową kieszonsolką. Obawiam się, że nowy sprzęt zdobędzie jeszcze mniejszy rynek niż udało się to N-Gage'owi.

A propos tego sprzętu – Nokia jak zwykle wybuliła za stoisko, tym razem dla nowego modelu QD. Pokazywano tam telefonokonsolkę, nowe gry – problem polegał na tym, że nikt nie chciał tego oglądać. Przez chwilę wyobraziłem sobie, że jestem szefem tego przedsięwzięcia i poczułem zaciskającą się na mojej szyi pętlę...

NA WALIZKACH

Londyn i jego dwie imprezy pożegnałem bez żalu. Moje odczucia na temat londyńskiego EGN-a były mieszane. Praktycznie wszystkie gry, które tam pokazano prezentowano już na amerykańskim E3. Sporo tytułów wystawianych na EGN-ie zdążyliśmy już ograć na wszystkie strony (na przykład Driv3ra). Jasnym jest, że wszystkie te stoiska miały głównie na celu przekonanie rozgorączkowanych młodziaków do wydania kasy na produkty konkretnej firmy, ale jak na mój gust za dużo było w tym wciskania rzeczy już obecnych na rynku, a za mało tego, co dopiero będzie. Być może sytuacja wyglądałaby inaczej, gdyby Sony zdecydowało się wystawić przy okazji EGN-u lub ECTS-u, ale datę brytyjskiego Playstation Experience przesunięto na później. Cóż, wygląda na to, że w tej chwili jedyną imprezą, na której można po raz pierwszy zobaczyć absolutne świeżaki i pograć w nie choć przez chwilę jest E3. Londyn i jego EGN (ECTS-owi darujmy podsumowanie) to w porównaniu z wystawą w L.A. jedna wielka lipa.

Elektryczny ■ ■

Chmielna 98
00-801 Warszawa
tel. 620-91-92
0 501 196 694

Sprzedawcy 14
03-335 Warszawa
tel. 814-27-66
0 501 707 919

CZYNNE
PON-PT 10-19
SOBOTA 10-17

ROK ZAŁOŻENIA 1995
ŚWIAT GIER
WWW.SWIAT-GIER.COM

Lekcja 01
Temat: Nasza niesamowita oferta nie tylko dla Uczniów

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI
ZADZWOŃ ZAPYTAJ

NA HASŁO
"SZKOŁA GRANIA"
DOSTANIESZ UPOMINEK

✓WYMIANA
✓SERWIS
✓RATY

✓REGENERACJA
PŁYT CD

✓WYSYŁKA
W 24 H

GRY JUŻ OD
✓ 30 ZŁ

od 389 zł

od 399 zł

od 199 zł

od 549 zł

od 359 zł

od 209 zł

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI

Nie ulega wątpliwości, że Roll Call będzie zasuwać na zmodyfikowanym silniku innej gry Argonaut Software - SWAT Global Strike Team. Jak zapewne pamiętacie, tam również była możliwość wydawania poleceń komandosom przy pomocy headsetu.

ROLL CALL

>>ŹLE SIĘ DZIEJE W NOWYM JORKU... ZNOWU.

DEVELOPER: ARGONAUT WYDAWCA: SCI KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: WIOSNA 2005

Oby inteligencja konsolowych pomagierów szła w parze z ich chęcią niesienia pomocy - nie ma nic gorszego niż kierowany przez maszynę kumpel-idiota.

Brytyjscy developerzy mają ostatnio masę kłopotów ze znalezieniem pracy. Argonauci mają szczęście - po średnich Malice i Catwoman udało im się zakontraktować następną pozycję. Niech tylko będzie lepsza...

Czasami mamy już dość tych wszystkich wojennych, antyterrorystycznych lub futurystycznych efpeesów. Wychodzi tego taka masa, że człowiekowi wszystkie te gry zlewają się w jedno... Najwyraźniej o podobną myśl potknęli się swego czasu programiści z Argonaut i wpadli prosto w dziurę z pomysłem, z którego wykluwa się powoli Roll Call.

Jaki to pomysł? Miejskiej wojny z gangami. Fakt – nowatorstwa tu niewiele, ale też sprawa nie tak bardzo wyeksploatowana, jak powyższe. A dzięki kilku całkiem fajnym patentom gra może okazać się całkiem niezła.

Nick Mason wraca ze służby w woju do swojego rodzinnego Nowego Jorku i zastaje bardzo niemiłą sytuację (mała dygresja – początek standardowy do bólu: dzielny komandos a la John Rambo wraca do domu i musi walczyć z przeciwnościami losu... No dobra). Nick widzi, że źle się dzieje – gangi panoszą się po całym mieście, a każdy, wliczając w to policję, pogotowie ratunkowe i straż pożarną ma przechlapane gdy tylko pojawi się w zasięgu wzroku bandziorów. W te pędy zapisuje się do oddziału G18 Counter Gang Division, który ma specjalne uprawnienia do walki z gangami. Mówiąc krótko – członkowie G18 mogą strzelać do przestępców jak do wściekłych psów. Na szczęście Roll Call to nie tylko ganianie po mieście i faszerowanie ołowiem gangoli. Nick ma bowiem władzę nad wspomnianymi już służbami – może wydawać rozkazy napotkanym strażakom, policjantom i pielęgniarzom, tudzież służbom sanitarno-ratunkowym. I tak na przykład: strażak z toporem może przydać się do wyważenia drzwi zagradzających nam drogę. Ale nie tylko to – strażaków i resztę trzeba też chronić przed bandziorami, którzy po wywołaniu jakiejś katastrofy, na przykład wielkiego pożaru, czyhają w okolicy na ratowników i zabijają ich bez skrupułów.

Roll Call zaoferuje wydawanie poleceń policjantom i innym poprzez headstet USB, ale, jak zwykle zresztą, wygodniejsze będzie rozkazywanie za pomocą menu umieszczonego standardowo pod krzyżakiem, bo przecież nie każdy może poszczycić się nienaganną dykcją. A wydawanie poleceń będzie niezbędne, bo to gracz będzie pełnił funkcję koordynatora działań podczas akcji ratunkowych – oprócz oczywiście standardowego wyrzynania przeciwników z różnorakich spluw. Tu będzie klasycznie: pistolety, shotguny itp., bo wydarzenia w Roll Call mają miejsce w nieokreślonej, ale niedalekiej przyszłości.

Gra wygląda nieźle. No, raczej solidnie niż rewelacyjnie, ale z pewnością będzie naładowana akcją i skryptowanymi wydarzeniami, choć liczymy na otwartą strukturę poziomów. Na razie ciężko jest coś więcej na jej temat powiedzieć, bo do premiery jeszcze naprawdę sporo czasu. ■■

NEWSPLASH

Rap w San Andreas

Rockstar poinformował, że podpisał umowę, na mocy której ścieżka dźwiękowa do GTA San Andreas zostanie przygotowana we współpracy z Interscope Records, częścią imperium Universal Music Group. Wprawdzie wydawca gry nie podał więcej szczegółów, ale z pewnością dobrego, licencjonowanego hiphopu nie zabraknie – w końcu dla Interscope nagrywał Tupac, czy choćby Dr. Dre. Fajnie będzie przemierzać miasto przy akompaniamencie Let Me Ride z Chronic Dreja...

Milion Sidetalkerów

Nokia poinformowała, że do sklepów na świecie wrzuciła już milion konsolofonów N-Gage. Szkoda, że nie podali przy tym ile konkretnie sprzedano egzemplarzy tego urządzenia – ale i tak milion wyprodukowanych maszynek to już coś.

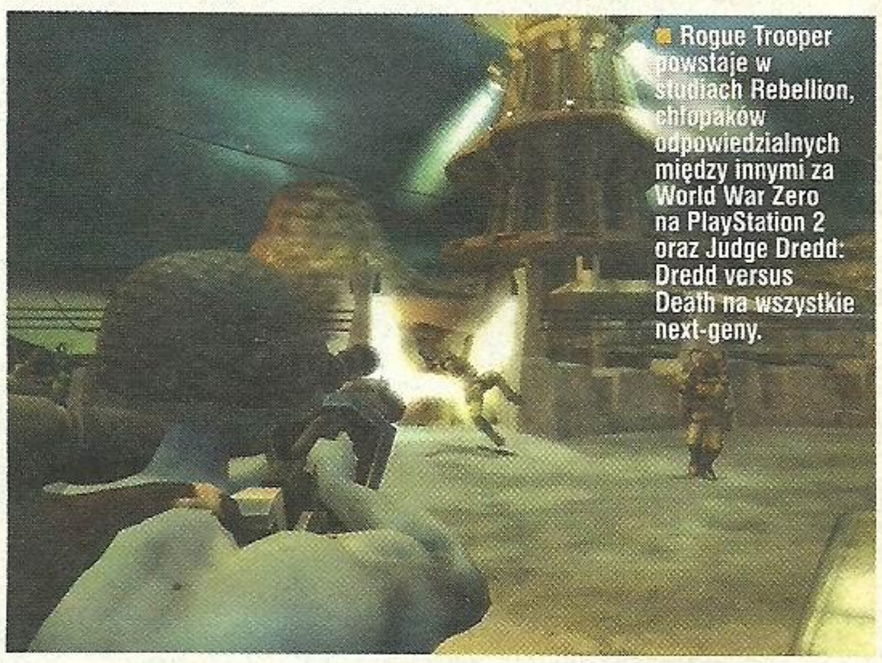
Karaoke na Xboxa

Konami przygotowuje konwersję Karaoke Revolution na maszynę Billa Gatesa – a ponieważ Live! kupiło bardzo dużo użytkowników, headsety są już w domach i czekają tylko na wykorzystanie. Posiadacze Xboxa dostaną dziesięć dodatkowych utworów oraz możliwość ściągania za drobną opłatą kolejnych zestawów - około czterech dolarów za kilka piosenek. Fajnie.

Midway wskrzesza trupka...

...w postaci kontynuacji San Francisco Rush, szybkiego i zręcznościowego do bólu racerka z poprzedniej generacji konsol. LA Rush przeniesie nas do świata nielegalnych... wyścigów... samochodowych... w Los Angeles... Nocą.... Bueeerk... Yuck... No sorry, ale trochę oryginalności nie zaszkodziłoby, prawda?

DEV: REBELLION WYDAWCA: SCI KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: 2005



Rogue Trooper powstaje w studiach Rebellion, chłopaków odpowiedzialnych między innymi za World War Zero na PlayStation 2 oraz Judge Dredd: Dredd versus Death na wszystkie next-geny.

ROGUE TROOPER

>> KOLEJNY KOMIKS PRZERABIANY NA GRĘ

Ofensywa gier SCi w tym numerze trwa. Tym razem padło na futurystycznego żołnierza, tytułowego Rogue Troopera w kolejnej strzelance tpp.

RT powstaje na licencji znanego i popularnego na Wyspach Brytyjskich komiksu pod tym samym tytułem, będącego na rynku już od ponad dwudziestu lat. Całość rozgrywa się na rozdartej wojną planecie Nu Earth, której atmosfera jest tak trująca, że cały czas trzeba zasuwać w maskach tlenowych. I tylko genetycznie zmodyfikowani żołnierze (znowu...) z oddziału Rogue Trooper nie muszą tego robić, ponieważ zostali stworzeni tak, by mogli swobodnie oddychać skażonym powietrzem. Rogue Troopersi są specjalną bronią frakcji Southers, która toczy nieustanną wojnę z Nort Republic i to właśnie żołnierze Nort będą naszymi głównymi ofiarami. Nasz osobisty Rogue Trooper jest jednak dezerterem, choć takim niezupełnym. Gdy jego oddział zostaje zdradzony i zmasakrowany, postanawia wytropić i zabić zdrajców. A pomogą mu w tym zabici towarzysze, których cyfrowe osobowości zakodowane zostały w elementach ekwipunku komandosa. A dokładniej w karabinie, hełmie i plecaku. I tak dochodzimy do najlepszego – cały ten sprzęt będzie do nas gadał podczas misji, rzucał wskazówki jak dobrać się do przeciwników i w ogóle starał się być pomocny. I tak na przykład Gunnar, czyli nasz karabin obdarzony sztuczną inteligencją będzie można umieścić w strategicznym punkcie i wtedy będzie działał jak inteligentna wieżyczka strzelnicza. Z kolei plecak (Bagman) może samoczynnie rzucać granaty pod nogi ścigających przeciwników, a hełm, zwany po prostu Helm to inteligencik – umie na przykład włamywać się do systemów komputerowych. Całkiem fachowe patenty trzeba przyznać.

W Rogue Trooper wykażemy się nie tylko wątpliwą umiejętnością trzymania nieustannie palca na spuście, ale przyjdzie nam się także skradać i kryć w cieniu. Jednym z lepszych sposobów załatwiania wrażych żołdaków Nort Republic będzie oczywiście zdarcie im z twarzy maski tlenowej. Developer zapowiada zaawansowaną sztuczną inteligencję przeciwników, charakteryzującą się między innymi realistycznym polem widzenia. Co znaczy, że wróg nas nie zobaczy jeżeli naprawdę nie wleziemy mu przed gały. Będą także tryby online. Już za rok... ■■

UL.KONDRATOWICZA 37 03-285 WARSZAWA TEL./FAX (022)676 99 93 TEL.KOM.0503 624 692

czynne pon. pt. 11-19
sob. 10-14

UWALNIAMY od SZKOLNEJ RUTYNY!!!

Na hasło NEO PLUS do 10% zniżki

WIELKA WYPRZEDAŻ GIER NA XBOXA
TYTUŁY JUŻ OD 39 PLN

PS2 od 399 PLN

GCN od 319 PLN

XBOX od 449 PLN

GBA od 200 PLN

PSONE od 189 PLN

WSZYSTKIE NOWOŚCI PS2 XBOX GCN OD 149 PLN DO 199 PLN

wysyłka dostawa 24h

www.madgames.pl

GRY AKCESORIA KONSOLE RATY SPRZEDAŻ WYMIANA SKUP SERWIS

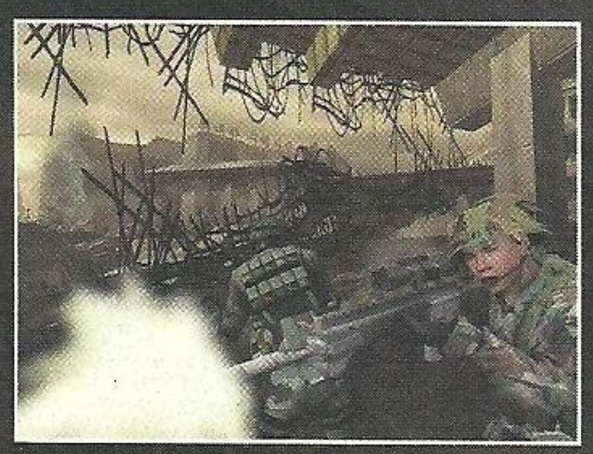
regeneracja płyt CD

COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

MAD GAMES

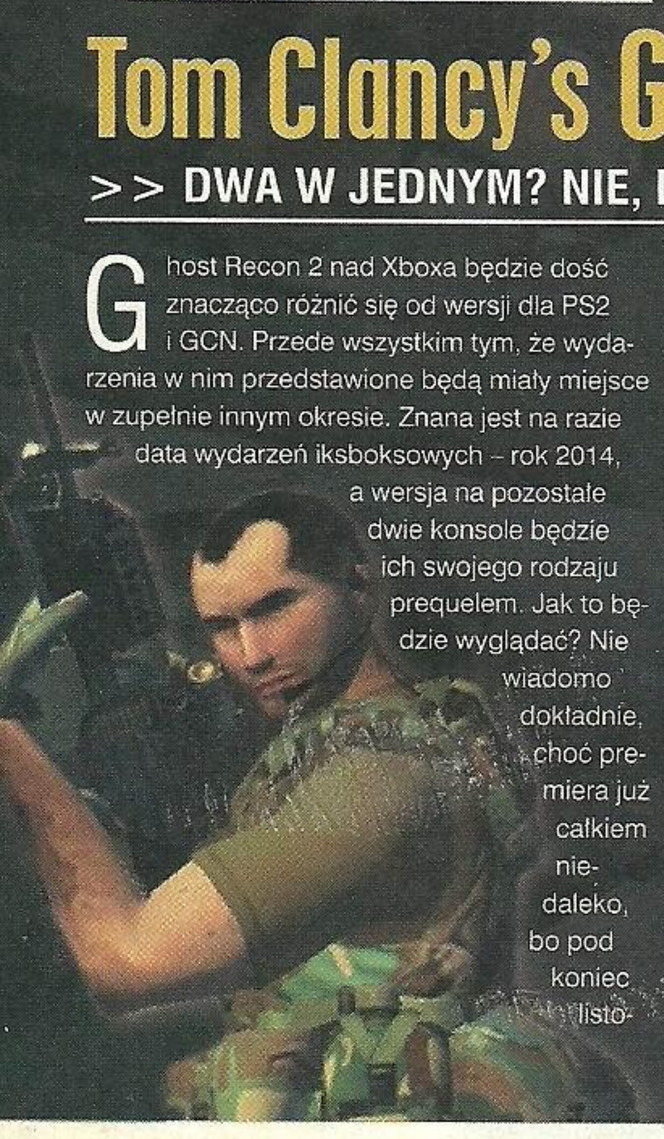
najniższe ceny (gry od 30 PLN) najgorętsze nowości wybór ponad 200 tytułów najwyższa jakość usług

Nad trzema wersjami GR2 pracują trzy zespoły developerskie, a w sumie wyjdą z tego dwie różne gry... Jak to możliwe? Nad wersją na Xboxa pracuje zespół Red Storm, nad GCN i PS2 Ubisoft Shanghai, z tym, że nad online'ową częścią wersji na PS2 ślęczy dodatkowo zespół w Paryżu...



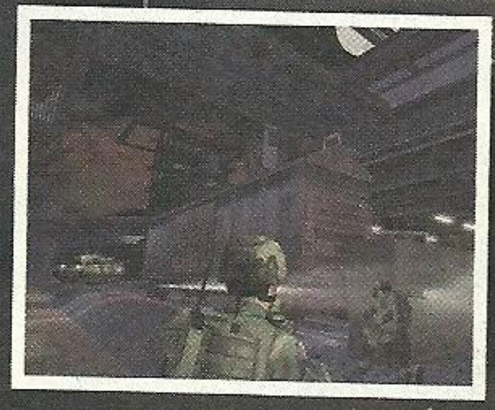
Tom Clancy's GHOST RECON 2

>> DWA W JEDNYM? NIE, DWA POD JEDNYM. TYTUŁEM



Ghost Recon 2 nad Xboxa będzie dość znacząco różnić się od wersji dla PS2 i GCN. Przede wszystkim tym, że wydarzenia w nim przedstawione będą miały miejsce w zupełnie innym okresie. Znana jest na razie data wydarzeń iksboksowych – rok 2014, a wersja na pozostałe dwie konsole będzie ich swojego rodzaju prequelem. Jak to będzie wyglądać? Nie wiadomo dokładnie, choć premiera już całkiem niedaleko, bo pod koniec listopada. A tak na marginesie – prawdopodobnie Ubi liczy, że najbardziej zagorzali fani Duchów kupią obie części, o ile oczywiście mają przynajmniej dwie z wymienionych konsol. Ale jest też pozytywna strona – wersja PS2 i GCN nie będzie konwersją, która, jak można się łatwo przekonać na przykładzie Rainbow Six'ów i Splinter Cell'ów jest zazwyczaj uboga w porównaniu do pierwowzoru. Szykujcie się na dwie recenzje.

W obu przypadkach nasi znajomi ze zwiadu trafią na Daleki Wschód, a konkretnie gdzieś na pogranicze Korei Północnej i Chin, gdzie zbuntowany koreański generał-megaloman postanowił ruszyć z „braterską pomocą" do sąsiedniej prowincji Chin, co w wypadku dwóch mocarstw dysponujących wielkimi armiami, bronią nuklearną i skłonnościami do potrząsania szabelką stawia okolicę, a także świat w obliczu poważnego problemu związanego z licznikami Geigera i wielogłowymi okazami fauny. Delikatnie mówiąc. Zadaniem Duchów będzie naturalnie unieszkodliwienie generała i przywrócenie pokoju w regionie.



Oczywiście nieoficjalnie, czyli tak żeby nikt nie dowiedział się, kto przestrzelił generałowi łeb.

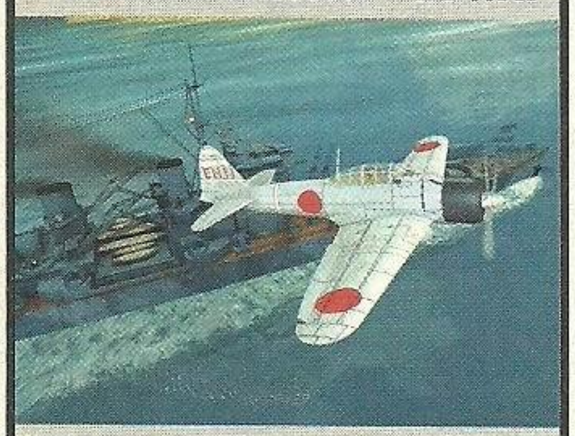
Tym razem Ubi postanowiło, że Ghost Recon 2 będzie wyglądał jak należy. Poprawie ulegnie niemal cała oprawa graficzna, choć nadal wersja na Xboxa będzie najładniejsza. Przede wszystkim powiększeniu ulegną mapy, na których Duchy będą eksterminować przeciwników. Większa ma być widoczność, a ilość szczegółów ma zwalać z nóg. Na screenach rzeczywiście wygląda to świetnie. Teksturki wysokiej jakości, obiekty szczegółowe, postacie ładne, realizm bijący z każdego zakątka, śliczna woda i efekty pogodowe, a także efektowne oświetlenie. Co ciekawe – akcję obejrzymy zza pleców komandosa, a nie z jego oczu.

Ghost Recon 2 ma ambicję przestać by grą z kategorii: „nie szkodzi, że brzydka, za to jakie ma wnętrze!" i wskoczyć do pierwszej ligi w także w kategorii prezencji i być może zawalczyć z Rainbow Six 3 o miano najpopularniejszej gry sieciowej. Nie tracąc przy tym ani grama ze swojego poważnego klimatu, gdzie szturmowanie z okrzykiem na ustach i palcem na spuście kończy się szybką śmiercią. Tego się właśnie spodziewaliśmy i nie wątpimy, że GR2 zarządzi. ■■

DEV: REDSTORM / UBI SHANGHAI WYD: UBI SOFT KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: LISTOPAD

Ciekawe, czy będzie możliwość przełączenia się na widok fpp? Zalokowanie widoku na tpp może źle wpłynąć na przyjęcie gry przez fanów pierwszej części.

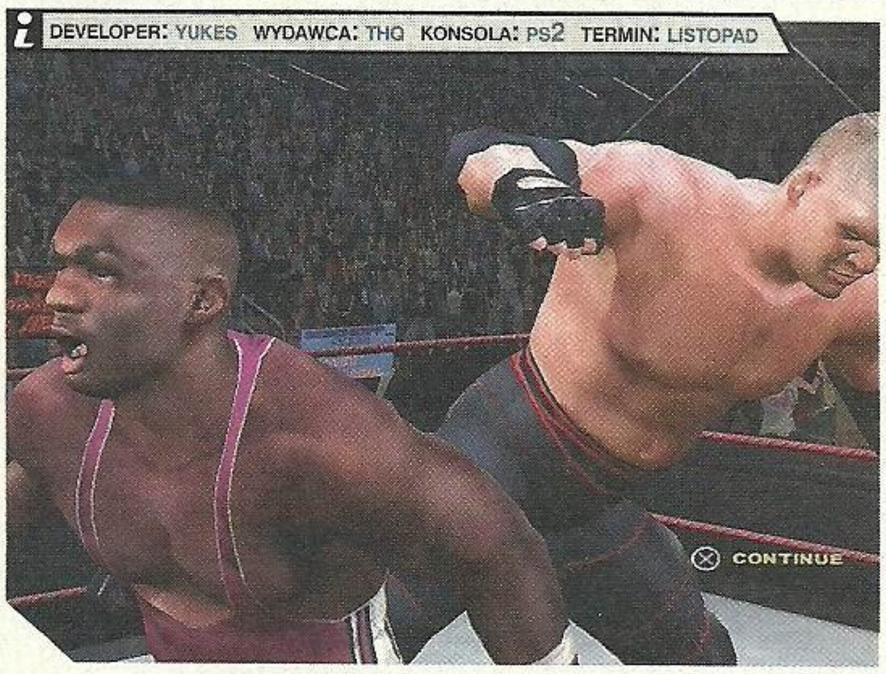
BATTLESTATIONS MIDWAY



Najwyraźniej ktoś w SCi spostrzegł, że seria Battlefield robi zawrotną karierę i postanowili zrobić coś podobnego. Jednak w przeciwieństwie do Battlefield nie będziemy w Battlestations: Midway kierować poszczególnymi żołnierzami, bo na Pacyfiku, co najwyżej popływalibyśmy sobie chwilkę w morzu w towarzystwie rekinów, hehe. Zamiast tego do naszej dyspozycji oddane zostaną okręty, samoloty i cały ten sprzęt wojenny, którego będziemy radośnie używać w celu eksterminacji jankesów/japońców, jak kto woli - strona konfliktu do wyboru.

Oczywiście sterowanie będzie mocno uproszczone, Battlestations: Midway ma być bowiem grą akcji obfitującą w wybuchy i pozwalającą na nieskrępowane wyżycie się na polu powietrzno-morskich bitew. Przydarzą się wprawdzie decyzje taktyczno-strategiczne, ale nie będzie ich zbyt wiele. Gra wygląda będzie imponująco – śliczna woda mieniąca się wieloma odcieniami błękitu i zieleni, efektowne modele lotniskowców, niszczycieli i samolotów. I tylko trochę monotonii krajobrazu się obawiamy. ■■

DEVELOPER: YUKES WYDAWCA: THQ KONSOLA: PS2 TERMIN: LISTOPAD



Nie zabraknie tworzenia własnego wrestlera, chorych ilości walk różniących się zasadami i miejscówkami, w jakich się toczą oraz trybu kariery. A także nowości, pewnie niedostępnej w europejskiej wersji – możliwość zabawy online.

WWE: SMACKDOWN vs. RAW

>> MŁÓCA BEZ TRZYMANKI THQ NIE ZWALNIA

A nawet przyspiesza. Między innymi za sprawą dokooptowania sobie znanej dotychczas z ixboksa serii RAW, której dwie części okazały się najwyraźniej klapą finansową. Z kolei na Xboxa trafi seria WWE: Wrestlemania, wcześniej goszcząca w napędzie GCN, zaś na tym ostatnim pojawi się już w październiku WWE: Day of Reckoning... Ale namotali.

Z fanami wrestlingu w wydaniu THQ, jest mniej więcej tak, jak z fanami Pro Evo Soccer – każda część na początku ogłaszają najlepszą i genialną, a po jakimś czasie zaczynają wynajdywać różne szczególiki, które im średnio pasują. I to jest zupełnie normalne, co więcej – bardzo pożądane przez twórców gier. Bo choćbym nie wiem jak dużą bandę betatesterów zatrudnili to i tak nie mogą się równać z setkami tysięcy fanów, którzy całymi dniami siedzą przed grą jednocześnie wypisując wszystko, co im się podoba lub nie na forach rozmaitych. Dzięki temu najnowsza część serii Smackdown z dodatkiem RAW dostarczy nam kilku nowych elementów. Jak choćby jeszcze bardziej dopracowanej fizyki – już w poprzedniej części żadna panienka nie miała szansy podnieść prawie 200 kilogramowego Big Showa. W tej odsłonie zostanie to jeszcze dodatkowo pogłębione, więc wszyscy wrestlingowi puryści powinni być uszczęśliwieni. Fachowo rozwiązany zostanie odwieczny problem konfliktów pomiędzy heel'ami (czyli wrestlerami złymi) a face'ami (tymi dobrymi). Otóż ci drudzy ładują specjalny pasek supersiły i nietykalności poprzez wykonywanie fachowych akcji, tauntowanie i reversowanie. Po nabiciu tego paska przez pewien czas nic nie można tak podgrzanemu face'owi zrobić, a jego finisher jest superpotężny. Z kolei heel po nabiciu sobie paska poprzez notoryczne łamanie przepisów, unikanie walki i stosowanie nieczystych ciosów może zapodać jakiś mocny atak krzesłem lub czymś podobnym bez obawy, że zostanie zdyskwalifikowany. Genialna sprawa.

Pod względem oprawy jak zwykle pełen wypas – licencja, twarze, muzyczki, tatuaże, pryszcze posterydowe – wszystkie największe, a także te nieco mniejsze gwiazdy wrestlingu można sobie obejrzeć ze szczegółami. Jest też seks, ale z tym już gorzej – owszem panienki są i da się je nawet rozebrać do bikini w meczu Bra and Panties. I nic więcej oczywiście, przestańcie się ślinić. Będzie hit wszędzie tam, gdzie wrestling można oglądać normalnie w TV. ■■

OUTRUN 2

>> CIŚNIENIE ROŚNIE, UWAŻAJCIE NA SERCE

DEV: SUMO DIGITAL / AM2 WYDAWCA: SEGA KONSOLA: XBOX TERMIN: PAŹDZIERNIK

Piękna grafika, kapitalne poślizgi, płynniutka animacja i otwarte, długie trasy. Będzie miodzio...

Do dziś OutRun wzbudza niezdrowe emocje wśród weteranów przepuszczających niegdyś kieszonkowe na automacie, gdzie czerwone ferrari mknęło przez śliczne okolice prowadzone wprawną ręką kierowcy, a platynowa blondyna na siedzeniu obok piszczała z uciechy. Nad najnowszą kreacją Segi można będzie się zachwycać – gra jest śliczna, płynna, a samochody wyglądają jak trzeba. Każdy z modeli Ferrari oddany jest nienagannie, a w kabrioletach mamy także możliwość oglądania burzy blond włosów naszej wymagającej pasażerki. Ciekawe, czy podczas wypadków kierowca wraz z pasażerką będą wypadać z samochodu, tak jak to miało miejsce w oryginale... Pewnie nie, ale nic to, bo OutRun 2 zaoferuje nam prawdziwy powrót do korzeni arcade'owych racerów, dokładając do tego najnowszą technologię. Czy to może się nie udać? Wprawdzie pod względem czysto liczbowym OutRun 2 nie przedstawia się imponująco, bo w środku znajdziemy tylko piętnaście tras i osiem wózków (wyłącznie Ferrari oczywiście), to jednak ma do zaoferowania kilka patentów, które sprawią, że każdy fan arcade'owych racerów będzie zachwycony. Na pierwszy plan przebijają się dwie rzeczy. Pierwszą niewątpliwie jest uczucie prędkości, a drugą niesamowite poślizgi, którymi można pokonać niemal całą trasę. Choć raczej najlepszego czasu w ten sposób się nie osiągnie.

Znajdziemy tu również sporo ciekawych trybów zabawy, między innymi klasyczne arcade, gdzie blondyna zachęca nas do szybszej jazdy, a czasu na pokonanie drogi do następnego checkpointu jest bardzo mało. Fajniej zapowiada się jednak Heart Attack Mode – w tym trybie spełniamy życzenia naszego towaru. Gdy chce żebyśmy wyprzedzali samochody, wyprzedzamy ich jak najwięcej, gdy chce żebyśmy zasuwali poślizgami, musimy to robić, a gdy zechce podróżować wyznaczoną trasą, trzymamy się jej jak szaleni. Gdy spełniamy jej zachcianki prawidłowo, rośnie jej ciśnienie, a im szybszy ma puls, tym więcej punktów nazbieramy. Dla tych, co naprawdę się nudzą znajdzie się w OutRunie 2 Mission Mode składający się z ponad stu coraz trudniejszych zadań. Bardzo dziwnych czasami –

jakieś zabawy logiczno-arytmetyczne, zbieranie owoców i wiele innych. Oczywiście w każdym z trybów należy unikać wszelkich wypadków, bo wtedy zamiast okrzyków radosnego podniecenia usłyszymy, co najwyżej zgryźliwe komentarze i zrzędzenie. Norma, czyż nie?

Trasy zbudowane są dość przemyślnie, ale identycznie jak w pierwowzorze – wybierając na rozwidleniu lewą odnogę ułatwiamy sobie zadanie, bo tam trasa jest łatwiejsza, a z kolei prawa odnoga jest dużo trudniejsza. W ten sposób by poznać każdy zakamarek trasy trzeba ją pokonać przynajmniej kilkanaście razy, bo każda z nich składa się z piętnastu odcinków ułożonych w piramidkę.

OutRun 2 nie będzie miał łatwego życia, bo konkurencja na rynku arcade'owych racerów

konkurencja na rynku arcade'owych racerów rośnie niesłychanie. Ale powinien sobie poradzić, bo jest tu masa fachowych patentów, wysoki poziom trudności, bonusy oraz Xbox Live! No i oczywiście blondyna, a wiadomo, że każdy facet ma tendencje do mocniejszego ciśnięcia pedału gazu w obecności ponętnej laski. ■ ■

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI! NISKA CENA 2003

PlayStation od 199 PLN gry od 29,-

PlayStation 2 od 499 PLN gry od 29,-

od 499 PLN gry od 29,-

Dreamcast od 279 PLN gry od 29,-

GAME BOY od 209 PLN

UŻYWANE 30% TANIEJ

NINTENDO GAMECUBE od 299 PLN gry od 29,-

od 349 PLN gry od 29,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I AKCESORII

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY POD NR TEL. (022)4361966

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy PN-PT 11.00-19.00 BEZ SMS-ÓW

SKLEP INTERNETOWY! www.robson.pl OTWARTY 24H

Four Swords to trzy oddzielne gry. Hyrule Adventures to ratowanie świata, Navi Trackers zmusi Was do wyścigu w poszukiwaniu pirackich bander i zbieraniu znaczków, natomiast Shadow Battle to nic innego jak wyrzynanie się Linków za pomocą bomb, gdzie ostatni żywy wygrywa. Bomberlink.

Fabuła gry krąży wokół złego Vaati, który po kilku klęskach ponownie zajmie się sianiem terroru.

Po wejściu do pomieszczenia ekran przestawia się niejako w tryb GBA - jeśli będziecie grać z podłączonym GameBoyem, to na jego ekranie będzie rozgrywała się ta scenka.

JUŻ GRALIŚMY

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

>> CZTERECH LINKÓW. TRZY PRZYGODY. JEDNA GRA.

Zelda wraca do korzeni. Kolejna odsłona gry bazuje na tradycyjnym, dwuwymiarowym środowisku gry i płaskich bohaterach. W czasach, gdy programiści starają się wycisnąć ostatnie soki z procesorów graficznych konsol, Nintendo tworzy grę kompletnie przeczącą temu niezdrowemu wyścigowi. Zupełnie jakby chciało pokazać, że definitywnie przedkłada grywalność nad zabawę z mocą obliczeniową sprzętu. Po raz kolejny Zelda różni się bardzo znacząco on innych tytułów na rynku. Po raz kolejny – bardzo pozytywnie. Czterech Linków. Dokładnie tylu bohaterów odzianych w różnokolorowe kubraczki dostępnych będzie od początku do końca gry. Każdemu chłopaczkowi przydzielony zostanie inny kolor ubranka oraz indywidualne umiejętności, którymi będzie się cechował. Cała gra naładowana jest zadaniami, którym sprosta jedynie zielony, czerwony, niebieski, bądź różowy Link, ale nie brakuje też miejsc, gdzie potrzebny będzie zespołowy wysiłek i kooperacja. Przykładowo, pojedynczy bohater jest zbyt słaby, aby przepchać olbrzymi głaz, jednak czwórka współpracujących ze sobą urwisów podniesie go razem do góry i roztrzaska o ziemię. W kluczowych momentach po prostu trzeba działać w kooperacji, inaczej nie ma mowy o przebiciu się przez kolejne zadania. Zastanawiacie się pewnie, jak rozwiązano problem sterowania jednocześnie kilkoma bohaterami. Już tłumaczę. Pojedynczy gracz kontroluje tylko jednego bohatera, natomiast pozostała trójka (sterowana przez konsolę) grzecznie podąża jego śladami. W dowolnym momencie można jednak zmusić chłopaków do ustawienia się w bojowym szyku i kontrolować sobie odtąd taki czteropak. Wówczas Linki atakują we czwórkę, uciekają we czwórkę, we czwórkę też rozwiązują poszczególne zadania. Trochę niewygodnie steruje się takim zbitkiem Linków, bo łatwo wówczas utknąć w jakiś wąskich przejściach i dlatego formacji używa się głównie podczas walk. Pojedynczy bohater zawsze może opuścić swoją ekipę i na własną rękę przeszukiwać poszczególne miejsca. Niekiedy konieczne staje się rozstawienie chłopaków na specjalnie oznaczonych miejscach, aby wspólnie uruchomić jakiś mechanizm. Do łez rozbawiła mnie także możliwość dźwignięcia drużynowego kolegi do góry i rzucenia nim w dowolnym kierunku. Przydatna sprawa przy pokonywaniu przepaści i niesamowicie zabawne doświadczenie, gdy rzucony Link oznajmia wrzaskiem, iż nie doleciał do celu. Wraz z Four Swords Adventures Zelda otrzymuje najbardziej dynamiczne walki w historii serii. Pokażcie mi inny tytuł Miyamoto, gdzie czwórka głównych bohaterów atakowana jest jednocześnie przez kilkanaście obrzydliwych kreatur. Pomocą służy guzik L, dzięki któremu akcja zatrzymuje się, a gracz dostaje możliwość ustawienia chłopaków w optymalnej formacji bojowej. Linki potrafią utworzyć kwadrat, sznureczek, bądź krzyżyk, dzięki czemu łatwiej odpiera się ataki z kilku stron naraz. Aha, formacje można również zmieniać bez przestojów w grze za pomocą żółtego C-analoga. Jeśli jednak zechcecie bawić się we dwie, trzy, lub cztery osoby, wówczas konieczne będzie posiadanie odpowiedniej ilości konsolek GBA i tyleż samo specjalnych link-kabli. Sprawa jest o tyle ciekawa, że czterech graczy dowolnie porusza się wówczas po świecie gry, na własną rękę odszukuje Rupie, nowe bronie i tajne przejścia, natomiast większe problemy rozwiązuje już razem. Niesamowite, ale jednocześnie bardzo drogie doświadczenie.

Grając w tę odsłonę Zeldy, nie miałem jeszcze możliwości sprawdzenia wszystkich broni, ale póki co znalazł się miecz (zwiększający swą efektywność wraz z ubitym pomiotem), bumerang, łuk, miotacz ognia, bomby i proca. Co ciekawe, zabawek nie da się składować w plecaku i można mieć przy sobie tylko jedną z nich. Inna sprawa, że można je spotkać na każdym kroku, więc nie ma problemu z wracaniem po porzucone zabawki. Z nowości warto odnotować, iż znikło ograniczenie w ilości zebranej waluty. Kolorowe kryształki hurtowo sypią się dosłownie ze wszystkiego. Zabity boss, rozwalone robactwo, rozbite skrzynie – za każdym razem nagrodzone zostaje to istnymi eksplozjami waluty.

Głównym atutem gry pozostają zagadki. Tradycyjnie już nie są ani łatwe, ani trudne, na pierwszy rzut oka wydają się skomplikowane, ale za moment nasuwają się możliwe rozwiązania. Żadna z nich nie urąga inteligencji grającego, a samodzielne rozwiązanie daje masę satysfakcji. Odwiedzając kolejne poziomy, praktycznie non stop trafiałem na złośliwego Shadow Linka. Chłopak wygląda jak główny bohater (bohaterowie), ale zrobiony z dymu.

Four Swords Adventures nie jest zwyczajnym powrotem do grafiki 2D. Każdy efekt został żywcem zabrany z Wind Waker i lekko podkręcony, więc mocno trzymałem mą biedną szczękę, ilekroć odpalałem jakiś czar. Muzyczkę rozpoznacie natychmiast - kolejnego remiksu słucha się z wielką przyjemnością. Koniec również z nudnym bieganiem po ogromnym świecie gry. Kluczowe miejsca naniesiono na ogromną mapę, gdzie należy najechać na nie kursorem.

Grało mi się niezwykle przyjemnie, a pierwszy kontakt był o wiele ciekawszy niż w przypadku Ocarina of Time, czy Wind Waker.

Matt ■ ■

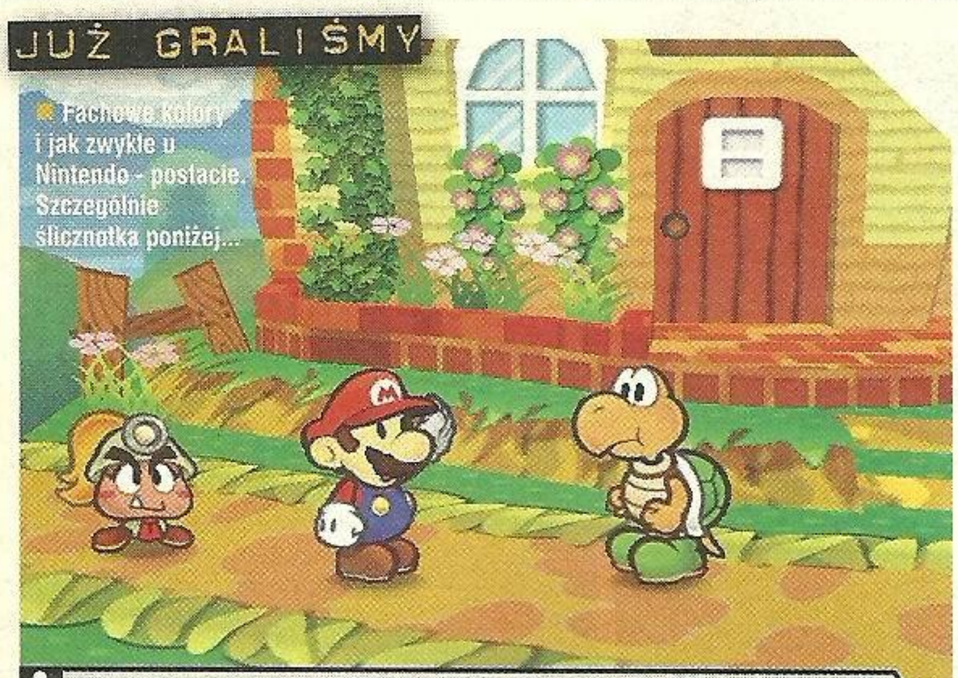
Płonący las, kapiący na wszystkie strony ogień, dymy, wodospady, eksplozje, efekt ciepłego powietrza – mógłbym na to patrzeć godzinami. Mógłbym i zrobię to, gdy kupię już własny egzemplarz gry.

Zelda: Tetra Trackers?

Tetra Trackers zapowiadane było na zeszłorocznym E3 jako pozycja, który pchnie znany świat gry w zupełnie nowym kierunku. Jej akcja toczyć się miała wokół Tetry, kobiety-pirata, straszącej nas w Zelda: Wind Waker oraz jej wiecznie niedomytego gangu. Zabawa polegać miała na gromadzeniu zalegających tu i ówdzie pirackich znaczków. Osoba, która uzbiera ich najwięcej – wygrywa. Zabawa w większości toczyła się na ekraniku GBA, zaś Tetra przy pomocy GCN wspierać miała graczy w znajdowaniu piratów. Sama gra nigdy nie ujrzała światła dziennego, ale pod nieco zmienionym tytułem (Navi Trackers) znajdziecie ją na płytce z The Legend of Zelda: Four Sword Adventures.

TLOZ: TFS to kopalnia przyjemnych patentów, na której premierę czekam z wyciągniętym jęzorem.

JUŻ GRALIŚMY

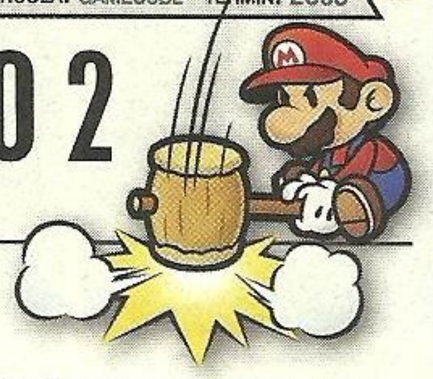


Fachowe kolory i jak zwykle u Nintendo - postacie. Szczególnie ślicznotka poniżej...

DEV: INTELLIGENT SYSTEMS WYD: NINTENDO KONSOLA: GAMECUBE TERMIN: 2005

PAPER MARIO 2

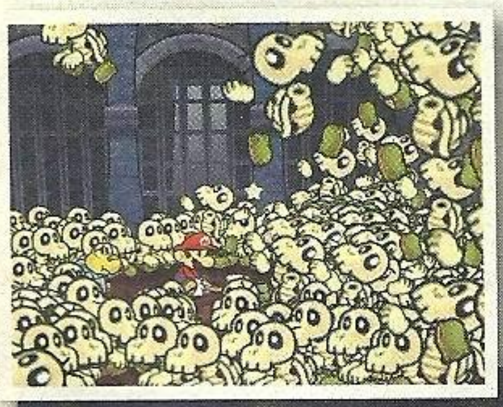
>> SUPER MARIO RPG

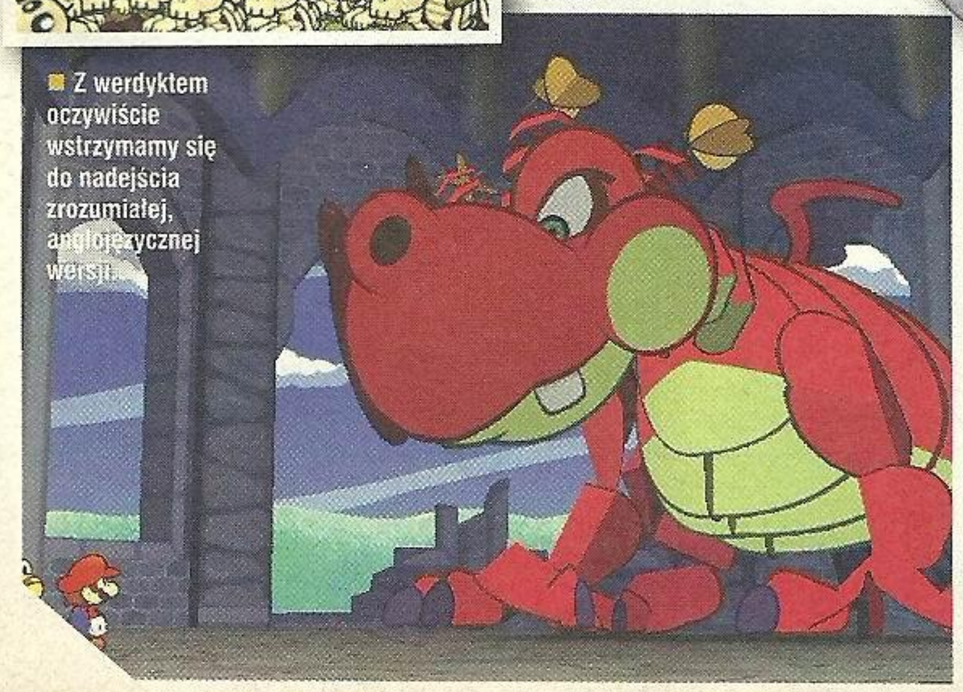


Paper Mario 2 w Europie wydany zostanie pod tytułem Paper Mario: The Thousand-Year Door i jest to sequel jednej z najbardziej udanych gier RPG w historii Nintendo. Po batalii z azjatycką wersją tytułu mamy dla Was garść najświeższych informacji.

Fabuła skupia się wokół siedmiu magicznych kryształów (tzw. Star Stones), które hydro musi odnaleźć. Każdemu z nich poświęcony jest osobny rozdział. Zabawa rozpoczyna się w porcie olbrzymiego miasta, skąd Mario ma swobodny dostęp do kilku pierwszych plansz. Miasto stanowi rodzaj bazy wypadowej i łącznika między kolejnymi levelami. Początkowo da się sprawdzić jedynie trzy etapy i zwiedzić małą część sporej mieściny, ale z czasem odblokowane zostaną dodatkowe poziomy, w tym również powietrzne. To, co bardzo ładnie udało się Nintendo, to zróżnicowana architektura. Pierwsza plansza jest klasycznym, nintendowym podziemiem, ale już za moment przeniesieni jesteśmy do ogrodu z gigantycznymi robalami, tylko i wyłącznie po to, aby w chwilę później sprawdzić swe siły w jakimś lokalnym turnieju siłaczy, a potem poszwędać się po lesie. Co ciekawe, Mario nie jest osamotniony w swej przygodzie Jasne, to on jest głównym bohaterem, ale w pojedynkę niewiele by zdziałał. U boku szalonego hydraulika pojawi się zatem szerokogęba Christina, debiutantka Claudia, malutki baby Yoshi i odrażający brzydal Noko Tarou (z klanu Koopa Troopa). Każdego z zawodników poznacie oczywiście osobno, w miarę postępu w grze. Klienci różnią się wyglądem i umiejętnościami bojowymi. Mario bije dużym młotem, skacze przeciwnikom po głowach i pluje ognistymi glutami, zaś Yoshi używa długiego jęzora i pojemnego gardła. Deepthroat... Walki zostały podzielone na tury, a przed wykonaniem jakiejkolwiek akcji, należy ją wybrać z olbrzymiego pierścienia umiejętności. Brawa dla autorów za ciekawe patenty. Jeśli w stosownym momencie walki wdusicie wskazany guzik, Mario walnie kilka razy mocniej, zaatakuje dwa razy w ciągu kolejki i ominie zmierzający w jego stronę cios. Wygrane walki oznaczają wzrost charakterystyk i kupę zarobionego złota, które przeznaczyć można na przykład na zakup nowych umiejętności. Grając w japońską wersję wielokrotnie uczestniczyłem w ciekawych minigrach, takich jak szybkie quizy, czy możliwość zagrania w stare, dobre Mario Bros. z Bowserem w roli głównej (Bowser Bros, hehe). Paper Mario 2 wykonano w technice 2.5D, gdzie płaskie postacie i tła wymieszano z trójwymiarowymi elementami. Sam Mario jest jak kartka papieru – potrafi się pogiąć lub tak stanąć do ekranu, że nie będzie go widać. Póki co, jest ciepła, przyjemna i w miarę prosta, ale kompletnie bezużyteczna z uwagi na język. Import raczej nie wchodzi w grę.

Matt ■ ■





Z werdyktem oczywiście wstrzymamy się do nadejścia zrozumiałej, anglojęzycznej wersji...

PIKMIN 2

>> CO NOWEGO W OGRÓDKU MIYAMOTO?

JUŻ GRALIŚMY

Ten typ z wąsem z prawej strony to prezydent Pikmnów Lechu? Zmieniłeś się...

DEVELOPER: NINTENDO WYDAWCA: NINTENDO KONSOLA: GAMECUBE TERMIN: LISTOPAD

Akcja Pikmin 2 wystartuje w miejscu, w którym zakończyła się poprzednia opowieść o sympatycznych, kwiatopodobnych istotkach i dowodzącym nimi kapitanie Olimarze. Główny bohater poskładał wówczas do kupy rozwalony na czynniki pierwsze pojazd i szczęśliwie pognał nim w kierunku rodzimej planety. Po blisko trzech latach posiadacze Kości dostaną do rąk sequel jednej z najbardziej oryginalnych gier autorstwa Shigeru Miyamoto. Tym razem dzielny Olimar zmierzy się oko w oko z... wizją bankructwa swojej firmy – Hocotate Freight. Aby ratować nadwątlone fundusze, kapitan raz jeszcze powróci na planetę Pikminów w poszukiwaniu ukrytego skarbu, którego równowartość pomogłaby spłacić gigantyczne długi. W walce z debetem pomocny okaże się bliski współpracownik kapitana - Louie, którego przywitamy jako alternatywną, w pełni grywalną postać. Pikmin 2 rozpoczyna się krótkim samouczkiem, zapoznającym z prostymi zasadami oraz intuicyjnym w opanowaniu sterowaniem. Gra składa się z szeregu zadań i zagadek logicznych, których pomyślne rozwiązywanie przepchnie do przodu „straszliwą" fabułę. Podstawowym celem zabawy jest zaopatrzenie bohaterów w armię Pikminów, czyli roślinopodobnych istotek, które w odpowiednio licznym zespole poradzą sobie z największymi problemami. Maleńkie Pikminy produkuje specjalna maszyna, której trzeba dostarczać surowców (pokonane owady, martwe rośliny i inne paskudztwo). Od sprytu kapitana i jego kolegi zależało będzie, jak liczną ekipę skompletują i w jaki sposób pokierują ją do zwycięstwa. Pikminy, mimo iż sympatyczne i kolorowe, potrafią ostro zajść przeciwnikowi za skórę. Wyślij na bitwę jednego, a będzie tłukł wroga do upadłego. Wyślij całą armię, a zwłoki nieprzyjaciela przyniosą na tacy i momentalnie przerobią to na kolejne Pikminy, bądź napoje zwiększające statystyki. Kiedy tytułowych istotek zbierze się wystarczająco dużo, dokopią każdej paskudzie, przesuną każdą nierówność terenu, wykopią spod ziemi każdy śmieć. Pikminom nie wydaje się poleceń. Wystarczy po prostu skierować je w interesujące Was okolice, a zaczną działać z własnej inicjatywy. Wspinają się po łodygach, biją karaluchy, niszczą przeszkody, przenoszą to i owo. Im więcej urwisów, tym lepiej, ale wszystko ma swoje słabe punkty. Pikminy boją się wody. Nieszczególnie wspominam moment, gdy wszedłem całą ekipą w kałużę i utopiłem mniej więcej 75 z nich. Jeszcze gorzej, gdy przed zmrokiem nie schronicie się na statku. W nocy przychodzą tak potężne potwory, że nad ranem nie ma co zbierać.

Podczas przygody natknąłem się na wiele rodzajów Pikminów. Na początku spotykałem czerwonych malców, ale szybko pojawili się purpurowi siłacze, a dalej - niebiescy, żółci oraz biali spryciarze. Różne kolory symbolizują różne umiejętności, a eksperymentowanie z nimi to bardzo ciekawa zabawa. Wszystkie urwisy są ładnie animowane, z reguły nie opuszczają kapitana na krok, a jeśli już, to zawsze można zebrać ich do kupy dudniąc w gwizdek. Zarówno Olimar, jak i Louie biegają razem, ale można ich rozdzielić, obdarować stosowną ilością Pikminów i przeprowadzić w ten sposób kilka niezależnych akcji jednocześnie. Oprawa gry nie jest jakoś szczególnie wyszukana, natomiast grywalność jest nieprawdopodobna. Aż chce się grać, patrzeć jak Pikminy rosną w siłę i nowe umiejętności. Temperaturę rozgrywki podnosi cowieczorne podsumowanie, w którym pokazany jest nasz postęp lub recesja. Bardzo fajna pozycja.

Matt ■ ■

W pełnej wersji gry czekają na nas cztery przeogromne światy pełne zadań, miniquestów i jaskiń. Autorzy odgrażają się 30-godzinnym scenariuszem, którego kilka godzin już zbadaliśmy.

newsflash

Znów bez Killerów siedmiu
Capcom poinformowało, że długo oczekiwany Killer 7 na PS2 i GCN ukaże się dopiero w 2005 roku i mowa tu o Japonii i USA. A znając tę firmę liczymy na wersję europejską najwcześniej w połowie 2005 roku, a to i tak będzie sukces...

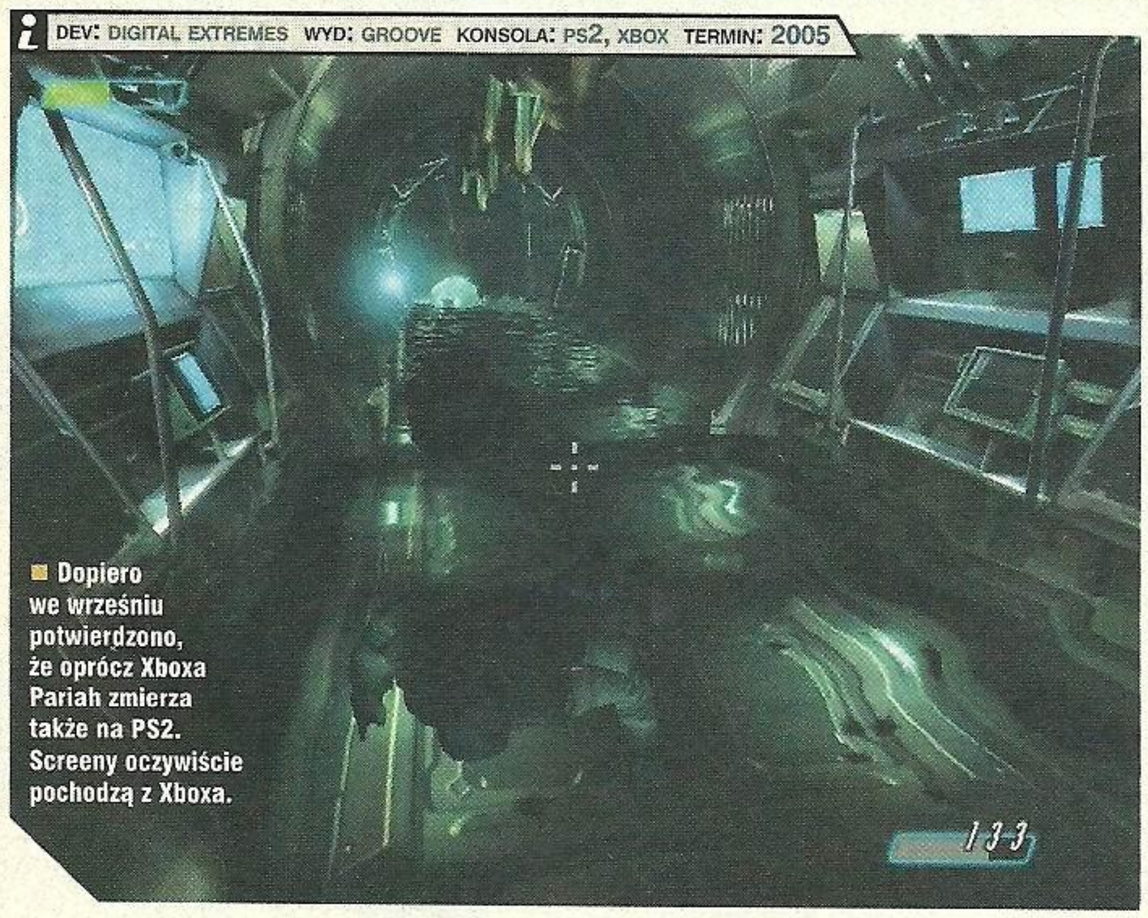
StarFox zaginiony w akcji!
Podobnie ma się sprawa ze StarFoxem na GCN, nad którym pracuje Namco. Także nie zobaczymy go przed końcem roku - potrzeba więcej czasu na doszlifowanie pozycji.

MK Deception jednak na Cube!
Midway potwierdziło, że najnowsza część Mortal Kombat jednak ukaże się na konsoli Nintendo. To dobra wiadomość. Wersje na inne konsole ukażą się w listopadzie 2004, zaś na GameCube na początku 2005 roku.

Super Monkey Ball Deluxe
Sega pracuje nad nową grą a serii - tym razem na Xboxa i PS2. Będzie to kompilacja dwóch poprzednich części z nowymi levelami i bonusami.

A2M równolegle pracuje nad inną grą muzyczną na PlayStation 2 - Get On Da Floor. To oczywiście próba wbicia się na rynek gier tańcujących za pomocą hip-hopu. A może tak następnym razem break'a, co? - mamy nawet tytuł: Lay Down On The Floor In Pain.

DEV: DIGITAL EXTREMES WYD: GROOVE KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: 2005



Dopiero we wrześniu potwierdzono, że oprócz Xboxa Pariah zmierza także na PS2. Screeny oczywiście pochodzą z Xboxa.

PARIAH

>> BĘDĘ ODPADEM ATOMOWYM?

Wbrew tytułowi nie będzie to gra symulująca życie najbiedniejszej z kast indyjskiego społeczeństwa – pariasów. Niestety, bo mogłoby to być całkiem intrygujące doświadczenie. Będzie to natomiast kolejny shooter fpp opracowany na silniku Unreala. Futurystyczny, postapokaliptyczny i mroczny. Bo tylko takie są na rynku, jeżeli nie liczyć tych o tematyce wojennej.

Bohaterem Pariaha będzie uzależniony od dragów niejaki doktor Jack Mason, któremu zlecono (kto zlecił? nie wiadomo) misję eskortowania i ochraniania więźnia znanego jako Karina J. lub „Subject B.". Powody, dla których doktora – narkolyka wyznaczono do takiego zadania są dość niejasne – prawdopodobnie Subject B. był poddawany dość ciekawym eksperymentom i został zarażony śmiercionośnym wirusem, a teraz mocodawcy Masona chcą poznać wyniki. Wszystkiego dowiemy się z czasem, ale już teraz swobodnie możemy przypuścić, że Karina nie trafi z powrotem na stół, bo coś nam się zdaje, że doktorek – narkomanek, ją uratuje... Tyle, że nie będzie mu łatwo, bo cała akcja dzieje się w najgorszym więziennym sektorze pustkowia znanego jako „Ziemia". Na dokładkę za kilkanaście godzin stacja orbitalna rozpocznie procedurę „czyszczenia" okolicy za pomocą eksplozji ogromnej bomby atomowej. Czyli wszystko na miejscu – jest trochę negatywny główny bohater i piękna kobieta, a wokoło same zagrożenia. Nie wiadomo dokładnie ile godzin skradnie tryb dla jednego gracza, ale stawiamy na jakieś dziesięć godzin, bo główny nacisk zostanie położony na tryby online. Będą standardowe tryby jak deathmatch i capture the flag oraz dwa inne rodzaje wygrzewu w sieci – siege i frontline assault. Oprócz tego sporą zaletą Pariah ma być bardzo rozbudowany i jednocześnie prosty edytor map pozwalający na tworzenie własnych poziomów i dzielenie się nimi z innymi graczami w sieci zarówno na Xboksie, jak i PS2. A także przenoszenie ich na memorkach do kumpli. Ciekawie rozwiązane zostaną upgrade'y broni – każdą ze spluw będzie można ulepszyć za pomocą zbieranych w czasie zabawy rdzeni energetycznych (WECs – weapon energy cores). Oprócz tego rdzenie ulepszą też samego Masona – zwiększą mu żywotność, pancerz lub prędkość biegu. Może być ciekawie, ale o tym przekonamy się dopiero za pół roku. ■ ■

Będzie sporo wehikułów, którymi narkoman pośmiga po Ziemi. Także w trybie multiplayerowym.

newsflash

R.I.P Acclaim

Prawie, albo zupełnie – ostateczne losy firmy jeszcze się ważą. Na początku była mowa o bankructwie takim niepełnym, zwanym za oceanem „Chapter 11" – firma zachowałaby prawa do sprzedaży swoich produktów i wpływy pokrywać miały by w pewnym stopniu gigantyczne długi. Ale w mniej więcej tydzień po pierwszym newsie o bankructwie pojawił się kolejny – tym razem połączony z całkowitą likwidacją firmy („Chapter 7"). Tym samym z rynku wypada jeden z najstarszych graczy, a los kilku niezłych gier zawisł na włosku – jak choćby Juiced, które zostało przejęte przez innego wydawcę, a także Worms Forts Under Siege, 100 Bullets, Combat Elite: WWII Paratroopers i wielu innych. Wszystkie będą musiały znaleźć sobie innego wydawcę, albo przepadną gdzieś w otchłaniach twardych dysków developerów. Jak to stało się choćby z Half-Life na Dreamcasta.

Czempioni powrócą

Ubisoft wyda w Europie sequel Champions of Norrath: Realms of Everquest zatytułowany Champions: Return to Arms. Jak widać pozbyto się z tytuły niewygodnego słówka Norrath, którego zapewne nikt nie potrafił poprawnie wymówić... Gra ukaże się w pierwszym kwartale przyszłego roku.

Ciche Wzgórze na srebrnym ekranie!

Znany reżyser i scenarzysta Roger Avary pracuje nad scenariuszem ekranizacji Silent Hill, której reżyserem ma być Christophe Gans, twórca niesamowitego *Braterstwa Wilków*. Naprawdę niezły może być efekt ich współpracy, bo Avary dostał już Oscara za pracę nad scenariuszem *Pulp Fiction* wraz z Quentinem Tarantino. Film wejdzie na ekrany najwcześniej w 2006 roku, a my będziemy trzymać rękę na pulsie.

Area 51 też?

Wprawdzie gra się jeszcze nie ukazała, ale podobno Paramount Pictures już rozważa nakręcenie ekranizacji tej gry. Już pracują nad *Spy Hunter* (w roli głównej The Rock), a będzi podobno także film na podstawie Psi-Ops. Pomysły się w Hollywoodzie kończą, czy co?

Resident Dwa...

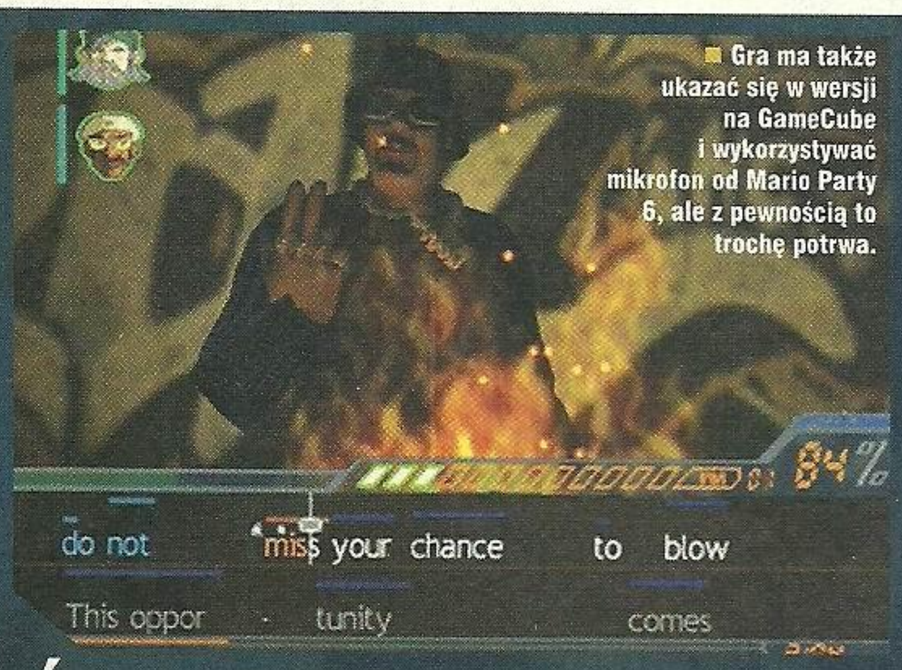
W zeszłym miesiącu w USA na ekrany kin weszła druga część *Resident Evil: Apocalypse* z Millą Jovovich. Ciekawe kiedy premiera u nas, stawiamy na przyszłe lato...

A o Driverze już wspominaliśmy?

Film z Tannerem również wejdzie na ekrany w 2006 roku (prawdopodobnie), a jednym z producentów jest Paul W.S. Anderson – reżyser pierwszego *Resident Evil*, scenarzysta drugiego oraz reżyser *Aliens Vs. Predator*. Jak tak dalej pójdzie, to trzeba będzie profil pisma zmienić na filmowy, bo nasi rodzimi recenzenci nie odróżniają Resident Evil od Silent Hill i zapewne będą pisać straszne pierdoły. Hehe... Albo nie „hehe", to sama prawda, nic śmiesznego.

Książe Persji ma w środku...

Wojownika, hehehe. Oficjalnie ogłoszono, że Prince of Persia 2 nosić będzie podtytuł Warrior Within, który ma odzwierciedlać to, jakim twardzielem i madafaką się stał. A tak w ogóle to skończcie wreszcie hajpowanie i dajcie nam w końcu tę grę!



Gra ma także ukazać się w wersji na GameCube i wykorzystywać mikrofon od Mario Party 6, ale z pewnością to trochę potrwa.

DEVELOPER: A2M WYD: EIDOS KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: PAŹDZIERNIK

GET ON DA MIC

>> RĘCE UNIESIONE TEKSTY NAWIJANE WYCIĄGANE DŁONIE

Śpiewaliśmy już kawałki popowe, soulowe, rockowe, punkowe w SingStar i Karaoke Revolution. Czas na rapowanie, czyli najtrudniejszy kawałek tej bajki – wszyscy mówią, jakie to proste: „oni przecież tylko mówią", ale spróbujcie najpierw powtórzyć za 50 Centem refren P.I.M.P...

Najważniejsza w Get On Da Mic będzie muza oczywiście. Eidos zapewnił nielichą ilość kawałków – ponad czterdzieści, a ich wykonawcami będą między innymi: Dr. Dre, Lil'Kim, Missy Elliot, 2Pac i Jkwon, a także zapewne cała masa mniej znanych raperów. W grze znajdzie się także niejaki Sway znany z MTV.

Gra zaoferuje kilka trybów zabawy – można rymować samemu, zorganizować sobie bitwę na rymy z kumplem lub rapować w duecie. W Get On Da Mic będziecie mieli także okazję przejść podobną drogę jak w Karaoke Revolution, tyle że bardziej „bling bling", bo wraz z kolejnymi sukcesami przyjdzie też kasa, a za kasą podążają panienki, hummery, diamenty, szampan cryštal lejący się strumieniami i cała reszta tego blichtru, na który możemy się napatrzyć w MTV. Start kariery to oczywiście niziny – jakieś podrzędne kluby w podłych dzielnicach jak w *8 mili* z Eminemem. Ale z czasem i sukcesami przyjdą też wielkie koncerty, gib gibony w studio... to znaczy nagrywanie kolejnych kawałków, kręcenie teledysków z laskami, flotą i samochodami w rolach głównych, a także zmagania z producentami, wrednymi agentami oraz masą groupies, hehe. Rapera stworzymy w edytorze z ponad piętnastu tysięcy dostępnych elementów i, co widać zresztą na screenach, postacie odbiegają wyglądem od tego, co oferowało Karaoke Revolution.

Get On Da Mic będzie także współpracowało z EyeToyem, więc da się poćwiczyć „te kocie ruchy" i zapewne nagrać swoje podrygiwania na memorce. Brzmi to naprawdę nieźle. ■ ■

Areny naszych zmagań na rymy mają być interaktywne, choć nie do końca wiemy na czym to ma polegać... Laski z pierwszych rzędów, będą flashowały i rzucały bielizną?

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

>>WITAJ NA FRONCIE WSCHODNIM, ŻOŁNIERZU

Po inwazji gier „wietnamskich" czas powrócić na chwilę do starej, dobrej II wojny światowej. Call of Duty: Finest Hour znane jest być może tym z Was, którzy grywają czasami na pececie. Ale tak naprawdę gra przygotowywana na wszystkie trzy next-geny nie będzie zwyczajną konwersją – na potrzeby konsol została napisana praktycznie od nowa. I dobrze, bo programistom z pewnością uda się lepiej dostosować sterowanie do wymogów pada. Szczególnie ważne jest w tym wypadku ułatwienie celowanie, bo jak wiadomo pad nie może się równać pod względem dokładności z myszką.

Nowe Call of Duty da nam nieco większe pole do popisu niż standardowe drugowojenne shootery fpp. Przede wszystkim nie będzie śledzić przygód jednego żołnierza (w domyśle – amerykańskiego) podczas jednego ważnego epizodu. Zamiast tego poznamy aż sześciu żołnierzy i niemal jak w kawale będą to angole, jankesi i ruski. Po dwóch z każdej nacji. Dzięki temu trafimy nie tylko na wysłużony już zachodni teatr działań, ale także na słynny front wschodni. Wątpimy, czy uda się go realistycznie oddać, bo raczej na pewno za naszym żołnierzem nie będzie zasuwał koleś z NKWD z naładowanym pistoletem, ale i tak jest spore urozmaicenie. Bo prawdę mówiąc znudziły nam się już oglądane w kółko Shermany i spokojne francuskie miasteczka. Czas na dużo mrozu i śniegu oraz swojskie T-34. Jednak obaj amerykanie będą brać szturmem Francję i okolice, ale za to Anglicy trafią do północnej Afryki, gdzie wraz ze Szczurami Pustynni spotkają zapewne słynnego Pustynnego Lisa, czyli generała Rommela. Wedle naszych informacji Call of Duty: Finest Hour podzielone jest następująco – jako żołnierz Armii Czerwonej weźmiemy udział w słynnym oblężeniu Stalingradu i będą to standardowe misje piechociarskie, jako Brytyjczycy zabawimy się w komandosów uprzykrzających życie nazistom w Afryce, a jankesie pojeżdżą sobie czołgami podczas ostatnich etapów wojny w zachodniej Europie.

To ostatnie według developera zajmie około czterdziestu procent gry, w których pokierujemy stalowymi potworami w pogoni za niemiaszkami. Można będzie ich rozjeżdżać, strzelać do nich z działa, a także wychylić się przez właz na szczycie wieżyczki i postrzelać nieco z karabinu maszynowego. Co jest najlepszą metodą – czołg jest mało zwrotny, a czające się z pancerfaustami szkopy potrafią być bardzo upierdliwe.

Jak to ostatnio jest w zwyczaju, nasi podopieczni nie będą samodzielnymi machinami bojowymi niszczącymi w pojedynkę całe dywizje. Nie raz przyjdzie nam walczyć wraz z oddziałem innych żołnierzy. Misje również mają być zróżnicowane – od wielkich bitew, w których udział weźmie całe mrowie walczących, aż po misje dywersyjne i nawet snajperskie. Szykuje się całkiem fachowa zabawka, która nie powinna się szybko znudzić. Oczywiście całe uzbrojenie będzie wiernie odwzorowane i chyba po raz pierwszy przyjdzie nam postrzelać z pepeszy. Podobnie mundury i całe realia, choć Call of Duty: Finest Hour w żaden sposób nie aspiruje do miana symulacji, to będzie przede wszystkim porządny wygrzew. Również, a może przede wszystkim przez sieć na PS2 i Xboksie, gdzie wcielimy się nie tylko w żołnierzy alianckich, ale także w nazistów. Jeżeli oczywiście ktoś będzie miał na to ochotę. ■■

DEV: SPARK UNLIMITED WYD: ACTIVISION KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: LISTOPAD

Być może dotrzemy też do Berlina, by zawiesić na szczycie Bramy Brandenburskiej polską... erm, ruską flagę.

PLAYSTATION2 XBOX GAMECUBE GAMEBOY ADVANCE
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA KONSOLE GRY AKCESORIA SERWIS
JUŻ GRAMY: SILENT HILL4, BURNOUT3, JUICED, GTA:SAN ANDREAS, FABLE, PES4, SECOND SIGHT, SHELLSHOCK, COLIN 2005, STAR OCEAN, SUDEKI, RESIDENT EVIL: OUTBREAK! ZADZWOŃ PO NOWOŚCI!!!
U NAS ZAWSZE CI DOBRA CENA ZROBIMY!
gamefan
Nowy sklep,starzy znajomi:)
I piętro pawilon 195
STACJA METRA SŁUŻEW
czynne: pon-pt 10-19 sob 10-15
DOM HANDLOWY LAND ul.Wałbrzyska 11 02-739 Warszawa tel./fax (022) 549 92 89, 0505 997 857

Devil May Cry®

>> DANTE POWRACA! ALE CZY WIERNI FANI SERII NIE BĘDĄ SIĘ MUSIELI ZNÓW ZA NIEGO WSTYDZIĆ? TESTUJEMY TRZY GRYWALNE POZIOMY!

194

JUŻ GRALIŚMY

Nie potwierdzam i nie zaprzeczam

Właściwie rozmowę na temat nowego demka Devil May Cry 3 trzeba by zacząć od politycznego sformułowania, że nic, co tam widzimy nie jest dla autorów zobowiązujące. Wystarczy wspomnieć grywalne demo pierwszej części, które zmieniało się dwukrotnie, by wreszcie w wersji końcowej zaprezentować jeszcze inny typ rozgrywki. Finalna wersja różniła się od prezentowanych w demie nie tylko metodami uzyskiwania punktów, ale nawet rozkładem komnat na znanych mapach. W drugiej części okazało się, że prezentowane obrazki, a nawet układ informacji o postaci widoczny na ekranie ulegnie w wersji ostatecznej znaczącym zmianom. Czy i tym razem zmieni się tak wiele? Nie sądzę. Dlaczego? Wydaje się, jakoby autorzy znaleźli wreszcie odpowiedź na pytanie „o co chodzi?". Dotychczas Dante (główny bohater gry) rozrywany był przez swoją „techniczną" i prawdziwą historię, nie mogąc na stałe zagrzać miejsca w konwencji. Dostępny materiał Devil May Cry 3 sugeruje, że te czasy już minęły i posmak tytułu jest wyraźny jak nigdy dotąd. Tylko... Czy to apetyczny posmak?

Dante must Die!

I o co chodzi z tymi dwiema historiami rozrywającymi Dantego? Pierwsza z nich to spuścizna po Resident Evil. Przypomnijmy, że Devil May Cry, jedna z najlepszych serii na PlayStation 2, jest dzieckiem przypadku poczętym podczas płodzenia Resident Evil. Ciekawe czy jeszcze pamiętacie, że cały zamysł na grę powstał u autorów w momencie, gdy do kodu Resident Evil wkradło się matematyczne niedopatrzenie i jeden z zombiaków, zamiast zostać lekko odepchnięty przez pocisk pistoletowy, poszybował w górę, gdzie postać żonglowała nim na wystrzeliwanych kolejno kulach. Informatyk chciał skasować nędzną próbę i poprawić szybko prosty błąd, ale szef projektu złapał go za rękę i wycedził cicho: „Mam pomysł na nową grę! Grę, w której bohater będzie się bawił z potworami. Grę, w której najważniejsze będzie jak stylowo proces zabijania przebiegnie! Zostawmy już tego Residenta". Pierwszy zatem problem Dantego – jego obciążenie dziedziczne. Będzie on zatem walczył z rzeszami potworów, jak w Resident Evil i ten tytuł zawsze już polegał będzie na przechodzeniu od komnaty do komnaty, gdzie stukniemy kolejnych kilka monstrów. Nigdy wcześniej nie było to aż tak widoczne. Uprzedzając nieco fakty powiem, że DMC3 poszedł bardzo, ale to bardzo w stronę chodzonego mordobicia. Druga spuścizna tytułu to naturalna historia Dantego. Kim bowiem jest Dante? Jest jednym ze słynnych bliźniąt legendarnego Spardy. Sparda to potężny i mądry demon, który dnia jednego zbuntował się przeciwko krwawym postępkom swego rodzaju. Rzucił im rękawicę i postanowił zgładzić tylu ilu się da. Wcześniej jednak – na wszelki wypadek – zostawił sobie następców, z których przynajmniej jeden (Dante) nie był swych mrocznych korzeni zbyt świadom. Ten znów aspekt przeszłości Dantego sprawia, że ma on do demonów, maszkar i monstrów podejście zgoła zdystansowane. Nie boi się ich absolutnie, raczej żartuje, podjudza i szydzi. W tę stronę Devil May Cry 3 także poszło dość mocno. Ale nie zamęczajmy się już wstępami i grzebaniem w przeszłości Dantego. Czas pogrzebać kilka trupów. Jak smakuje przystawka Devil May Cry 3?

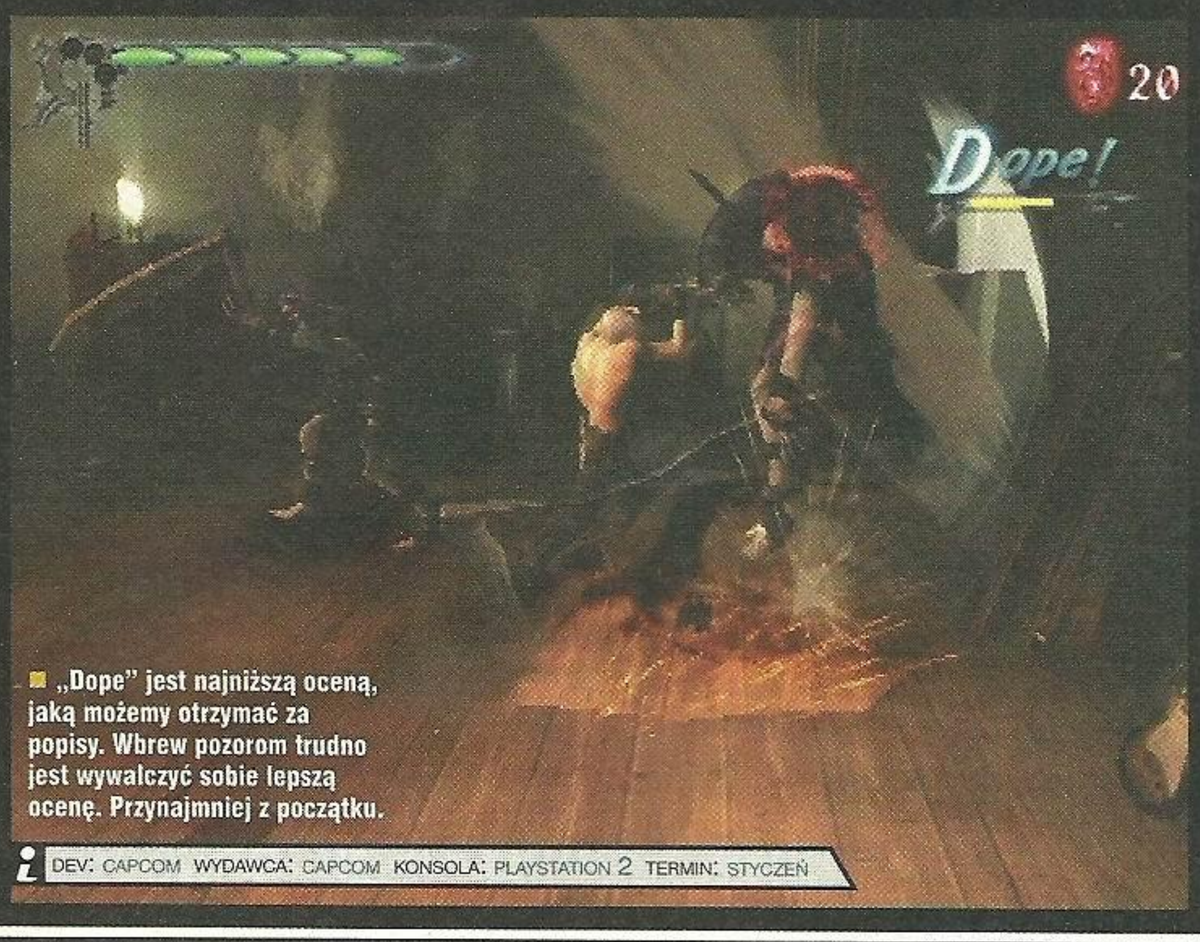
Ze śmiercią mu do twarzy

Już pierwsze kadry intra uświadamiają nam ciekawą prawdę. Dante jest młodszy! Tak! Cała gra sięgnęła czasów sprzed Devil May Cry. Intro jest zupełnie luzackie. Młody bohater wchodzi do miejsca, w którym kręci biznes. Jest tam szafa, perkusja, jakieś głośniki, biurko i przewrócone krzesło. Są też resztki pizzy. Znów scena jak z pierwszej części. Znikąd pojawia się smutny pan, który dostarcza zaproszenie od

209

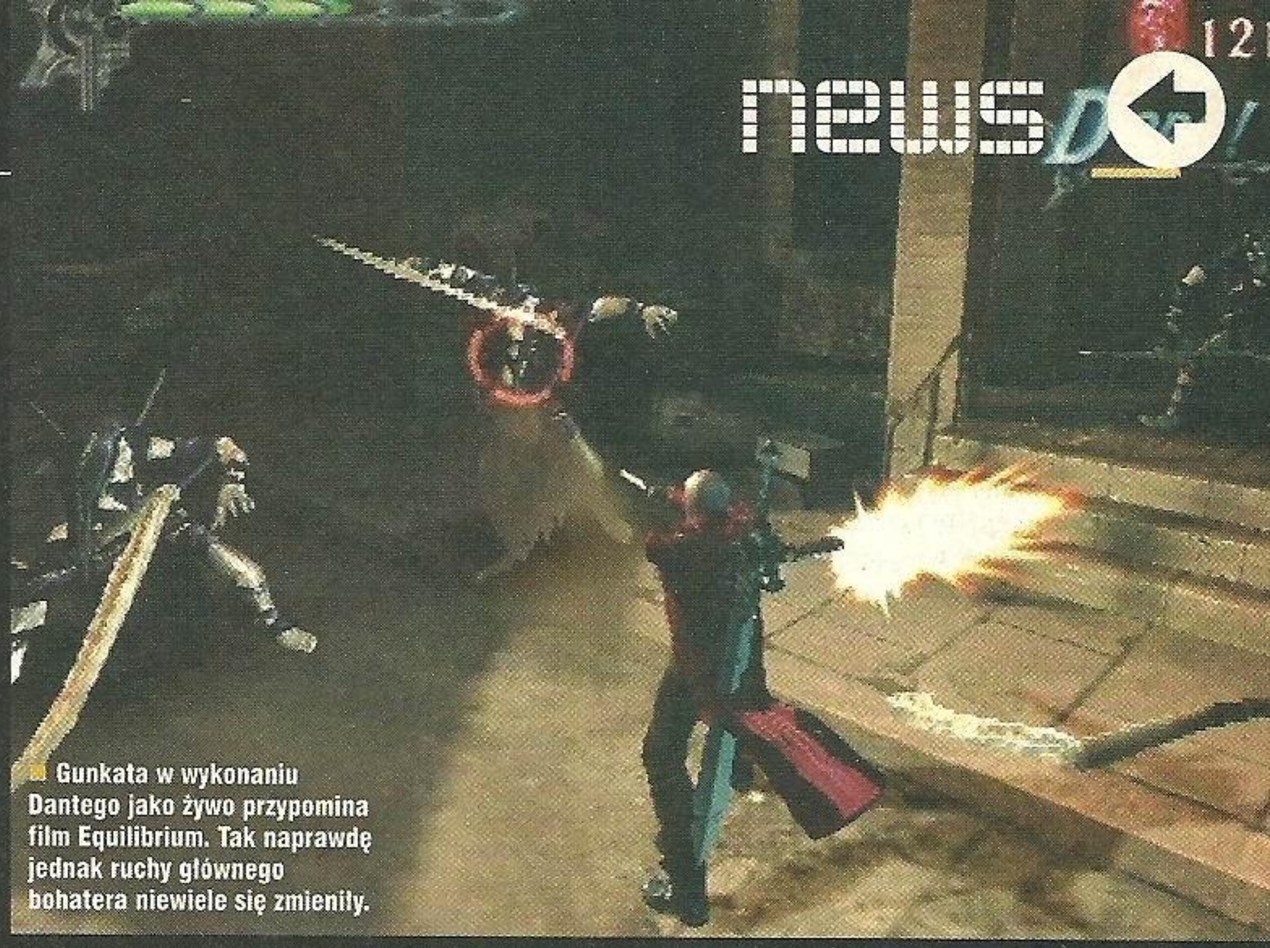
Pomieszczenia znów zaroiły się od elementów scenografii. Zarzucono wreszcie ideę pustych hal.

Oprócz Dantego grywalną postacią będzie Pani (Lady), która ma do świata równie destruktywne podejście jak nasz bohater. W grywalnej wersji pojawiała się tylko na chwilę, by spalić zombiaki spalinami z rury wydechowej swojego motocykla.



„Dope" jest najniższą oceną, jaką możemy otrzymać za popisy. Wbrew pozorom trudno jest wywalczyć sobie lepszą ocenę. Przynajmniej z początku.

DEV: CAPCOM WYDAWCA: CAPCOM KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: STYCZEŃ



Gunkata w wykonaniu Dantego jako żywo przypomina film Equilibrium. Tak naprawdę jednak ruchy głównego bohatera niewiele się zmieniły.

DOTYCHCZAS DANTE BYŁ ŻARTOBLIWY, BYŁ NONSZALANCKI I – OWSZEM – JECHAŁ SOBIE PO DUCHACH ORAZ ZOMBIAKACH. MIAŁ JEDNAK DOWCIPY NA POZIOMIE. TERAZ WŁAŚCIWIE NIE WYPOWIADA JEDNEGO POWAŻNEGO ZDANIA.

kogoś, komu nie zależy na tym, by Dante żył długo i szczęśliwie. Kto to jest? Nie mamy czasu się zastanawiać, bo oto wypadają pokraki z kosami i wszystkie, jak jedna wbijają te kosy w ciało młodego Dantego. Czy nasz bohater zginie już w intrze gry? Nic z tych rzeczy! Dante zaczyna nasuwać przeciwników z ostrzami powbijanymi w ciało. Łamie w sobie te kosy i jedzie na całego. Rzuca ich ostrzami w tył, na boki. Rzuca tam, gdzie jeszcze w momencie rzucania nikogo nie było, a potwór pojawia się dokładnie tak, by zmaterializować się z ostrzem akurat przelatującym w tym miejscu. Cała ta jatka, podczas której nawet włos z głowy Dantemu nie spada, trwa dłuższą chwilę. Widać tu w ruchach naszej postaci pewną nonszalancję, jakiej nie uświadczyliśmy w DMC i DMC2. W ruchach tych widać młodość, ale i absolutnie lekceważący stosunek do potworów. Kropką nad „i" staje się końcowy fragment, kiedy to jednym kopnięciem Dante wysyła w powietrze krzesło, siada i łapie opadającą akurat po całej jatce pizzę. W tej chwili – przyznam – z lekka się zmarszczyłem. Dotychczas Dante był żartobliwy, był nonszalancki i – owszem – jechał sobie po duchach oraz zombiakach. Miał jednak dowcipy na poziomie. Teraz właściwie nie wypowiada jednego poważnego zdania. Co chwila „chce iść się zabawić", „rozkręca imprezkę ołowiem", czy coś podobnego. Trudno mi się było z początku przyzwyczaić, ale w końcu pomyślałem: „Cholera! On jest przecież młodszy! Musi być taki!". Kolejna myśl nie była już jednak tak wesoła. „Zaraz. Jeśli on jest młodszy, to cała gra..." – tak. Nie pomyliłem się przypadkiem. I pierwsza walka mi to uświadomiła.

Śmierć jak kromka chleba

Zaraz po wstępie zwala się do naszego „biura" reszta potworów i przechodzimy szybki kurs walki. Pierwszy wniosek, jaki się nasuwa: jest bardzo podobnie. Jest miecz i broń palna, które uzupełniają się podczas walki. Możemy podbić sobie mieczem potwora, strzelać do niego, potem do niego podskoczyć, walnąć go mieczem i znów strzelać (wciąż jesteśmy w powietrzu), żeby spadł. Wszystko zależy od zręczności palców. Tak więc działamy. Dla tych, którzy rozstali się z grą jakiś czas temu, będzie to szansa na przypomnienie sobie układu przycisków i znanych patentów. Tu jednak przychodzi pierwsze nowe doświadczenie związane właśnie z tym, że Dante jest młodszy: gra jest znacznie trudniejsza. Już pierwsze napotkane potwory wykazują silne przywiązanie do swojej marnej egzystencji i w żaden sposób nie dają się łatwo zabić. Tym bardziej, gdy są w tak zwanej „kupie". Po wtóre, widać rosnącą trudność dzięki skali ocen. W DMC3, tak jak poprzednio, jesteśmy oceniani za jakość występów z bronią palną i białą. Im bardziej spektakularnie i różnorodnie załatwimy przeciwników, tym wyższe oceny otrzymujemy. Tym razem wznieść się na wyższe poziomy jest bardzo trudno. Mnie, który mam niejaką wprawę w operowaniu Dantem i poprzednie części przechodziłem tylko i wyłącznie dla treningu manualnego, żeby sprawdzić, co jeszcze da się z Dantego wycisnąć, sprawiło to niejaki problem. Już na starcie! Być może jest to znowu kwestia samej wersji demonstracyjnej. Wspomnijmy, że pierwszy DMC dla różnych wersji miał różne stopnie trudności. W wersji, którą testowałem (japońskiej) nie ma możliwości ustalenia poziomu trudności, jest on zatem bazowo ustawiony przynajmniej na normalny. Tak czy owak skok poziomu trudności jest widoczny jak na dłoni i poczujecie go od razu. Przeciwnicy blokują, przemieszczają się bardzo szybko, niektórzy wręcz znikają na chwilę i pojawiają się za nami. Robi się poważne wyzwanie. Po jatce w biurze akcja rzuca nas na zburzone ulice jakiegoś miasta. Ale za nim to nastąpi, wyjaśnia się kto stoi za całym zamieszaniem.

Dante przestał być mrocznym bohaterem nie tylko ze względu na odzywki, ale też dlatego, że prawie ciągle na filmikach skacze.

Evil Twin

Jest to brat Dantego – Vergil, który w tej części wygląda jeszcze względnie normalnie (w DMC był „diabełkiem"). Kuma się powoli z mocami piekielnymi, by odebrać w jakimś niecnym celu tajemniczy medalion Dantego, który, jak pamiętamy, ten dostał od rodziców. Vergil zapoznaje między innymi kolesia zwanego Arkham (miód na uszy miłośników H.P. Lovecrafta) i... więcej na razie nie wiadomo. Między misjami, oprócz klasycznych form sklepikowych, można wybrać – i tu nowość – nasz preferowany sposób walki, co ustawi całą grę na kolejnym poziomie. Możliwości brzmią: Sword master, Gun slinger, Tricster i (zakryty w wersji demo) Royal Guard. Co oznaczają te sformułowania? Sword master, to nastawienie na walkę mieczem. Gun slinger, to nastawienie na walkę w dystansie. Trickster z kolei, to walka opierająca się na unikaniu, skakaniu i kombinowaniu. Niedostępny Royal Guard zaś jest największą zagadką autorów. Ma się opierać na counterach i szybkich reakcjach w zależności od siły i rodzaju ataku przeciwnika. Tu DMC3 ma się poziomem złożoności zbliżyć do normalnych mordobić (klasy np. Tekkena). Mocne słowa – zobaczymy. Póki co tryby sprawdzają się świetnie i każdy znajduje coś dla siebie. Mało tego. Kolejny poziom – owe zdewastowane ulice – daje możliwość pobrykania z większą liczbą wrogów. Są powykręcani, udziwnieni, czasem nie wiadomo, gdzie mają głowę. Są też takie, które chodzą z wielką pulsującą bańką trzymaną nad głową i eksplodują jak tylko się do nich zbliżymy. Są także bossowie. W przypadku projektów potworów autorzy poszli w stronę dziwactw DMC2, aczkolwiek – co trzeba podkreślić – graficznie jest to najlepsza bez wątpienia część. Choć raczej reprezentuje nowoczesny styl scenografii, jakość tekstur i efektów świetlnych to, mówiąc bez ogródek, pierwsza liga. Pachnie mi delikatnie elementami silnika Onimushy. Na koniec ostatnia gigantyczna innowacja. Bronie (białe i palne) zmienia się teraz za pomocą jednego przycisku (szarego) i można to robić w trakcie ataku. Dobywamy miecza, zaczynamy, potem pistolet, potem shotgun i kończymy znów bronią białą. Da się to zrobić. I oto tajemnica trudności tego tytułu. Oj, będzie się działo. Być może najlepszy DMC w historii. Być może najtrudniejszy, ale na pewno powrót do korzeni: dla tych, którzy lubią dobrze przysiąść pośladów nad grą i wyszkolić paluszki do morderstw na miarę Mansona. Na pytanie postawione we wstępie z radością odpowiadam: „Tak! To będzie świetny tytuł!" Ech – wreszcie. Wiara powraca!

Grabarz ■ ■

Czy widzisz różnicę?

Zastanawiam się wciąż jak autorzy zamierzają wprowadzić tyle elementów istotnych dla historii tej gry tak, żeby Dante się nie zorientował o co chodzi. Przecież jego wiedza na własny temat w pierwszej części była bardzo niewielka. Co z medalionem, na który Dante nie zwracał uwagi w pierwszej części, a tu jest kluczowy? Co z bratem, którego początkowo tam nie poznał? Niemałe wyzwanie stoi przed twórcami.

Można „zamykać" celownik na danym przeciwniku, wtedy będziemy go ganiać, aż nie padnie.

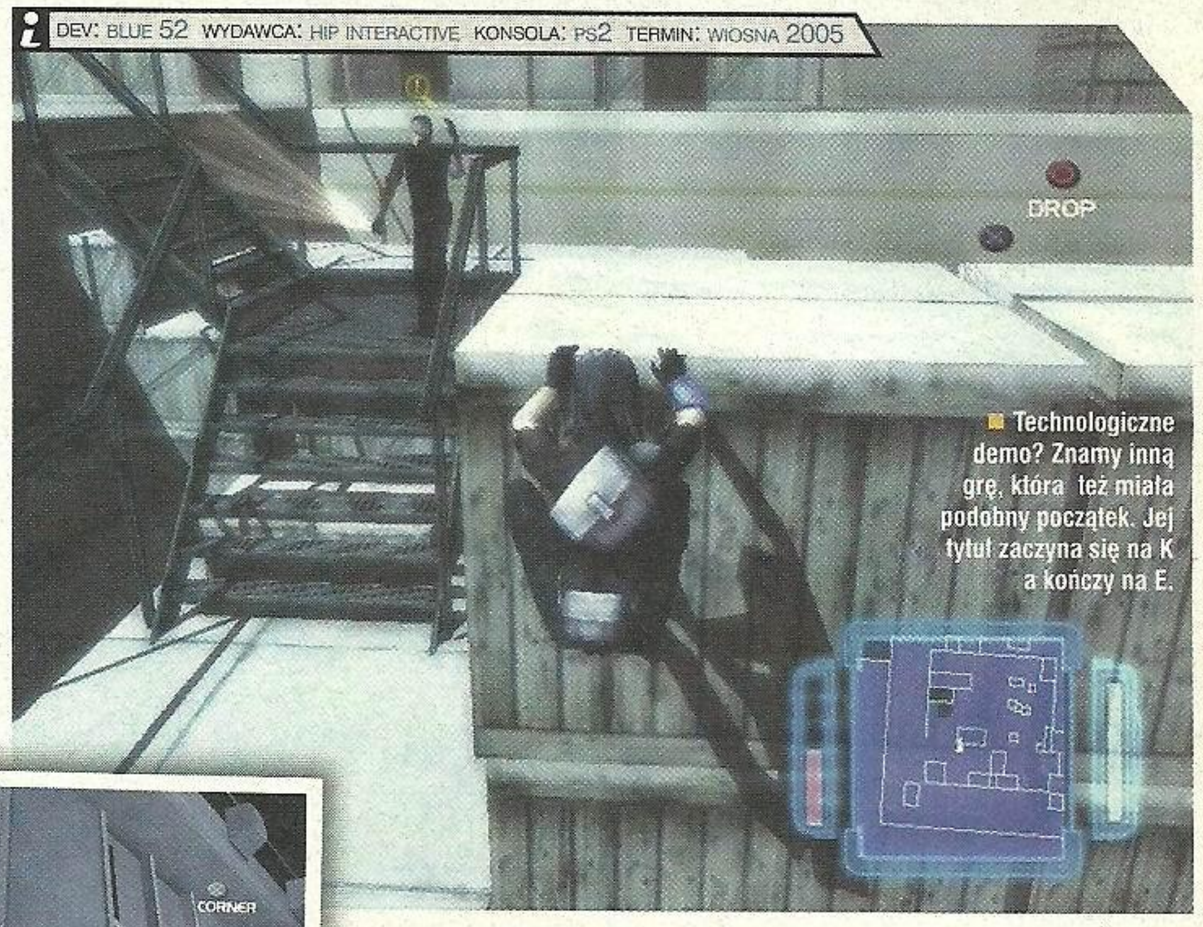
Mocny strzał z shotguna w twarz zostawi piegi ze śrutu nawet na zombiaku.

Z czym kojarzy się Wam nazwa ekipy Blue 52? Nam, no cholera, z zespołem Eiffel 65 i ich przebojem Blue. Sami nie wiemy czemu. W każdym razie: panowie pracują nad kolejną pozycją na konsole nowej generacji - horrorem Deadlight, z monstrami i zombialami. Na razie nic o nim nie wiadomo.

STOLEN

>> OSTATNI POTOMEK RODU ROMANOVÓW?

DEV: BLUE 52 WYDAWCA: HIP INTERACTIVE KONSOLA: PS2 TERMIN: WIOSNA 2005

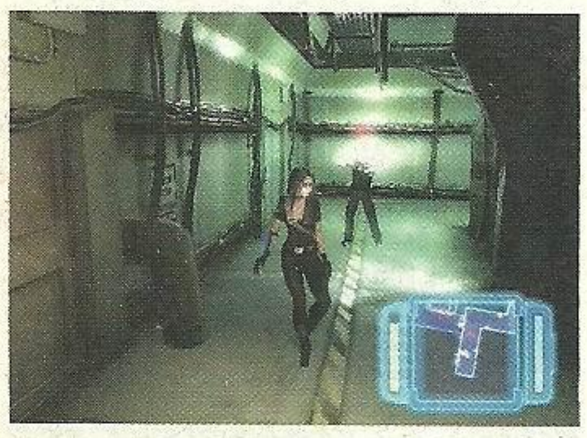


Technologiczne demo? Znamy inną grę, która też miała podobny początek. Jej tytuł zaczyna się na K a kończy na E.

Kolejna skradanka? Błe, to już było wałkowane. Kolejna skradanka złodziejska? To już lepiej, tylko Thief może konkurować. A skradanka złodziejska, w której naszą bohaterką jest laska kradnąca dzieła sztuki w futurystycznym mieście przy użyciu całej masy hajtekowych gadżetów? To brzmi już całkiem, całkiem. I takie właśnie ma być Stolen, najnowsza propozycja Hip Interactive i debiutantów na rynku spod znaku Blue 52, nad którą pracują już zresztą dwa i pół roku. Jesteśmy ciekawi tego debiutu, bo o tej grze szeptało się w kuluarach od jakiegoś czasu – podobno w pierwszej fazie produkcji była to demonstracja technologii, którą opracowali programiści. Pojawił się inwestor gotowy wyłożyć kasę na uczynienie z tego gry.

Naszą podopieczną będzie niejaka Anya Romanov, wysokiej klasy złodziejka, a na dokładkę świetnie wysportowana i potrafiąca wykonać niezłe akrobatyczne sztuczki ślicznotka. Jej pomagierem będzie Louie Palmer i to jego głos będzie podpowiadał nam, co zrobić, gdy gdzieś utkniemy. Louie oczywiście nadaje naszej bohaterce trop na kolejne warte ukradzenia przedmioty. Zastanawiamy się jednak po cichu – gdzie tu haczyk? Bo jak to tak, będziemy kraść bez powodu, dla samej kasy? Żadnego ratowania świata lub chociaż kraju? Żadnych złych bohaterów, na tle których Anya prezentowałaby się całkiem przyzwoicie? Na razie tak to wygląda. Ale być może jakieś kolejne fakty wyjdą na światło dzienne przed premierą zaplanowaną na wczesną wiosnę przyszłego roku.

Anya ma zazwyczaj jeden cel – dostać się do pilnie strzeżonego i chronionego wymyślnymi systemami alarmowymi pomieszczenia, ukraść co trzeba i zwiać niepostrzeżenie. Nic prostszego, prawda? Z pomocą przyjdą jej różnego rodzaju urządzonka namierzające, jak choćby strzałki, którymi można „oznaczyć" strażników tak, żeby było ich widać na komputerowej mapie.



Jak zwykle różne kolory kropeczek symbolizujące strażników, będą nas informowały o ich zainteresowaniu osobą złodziejki. W Stolen nie będzie możliwe zabicie strażników – tu nie będziemy Samem Fisherem podczas akcji, a zwykłą złodziejką, która woli nie zostawiać za sobą trupów. Dlatego strażników można co najwyżej ogłuszyć, ale lepszym rozwiązaniem będzie zapewne odwrócenie ich uwagi za pomocą przemyślnego emitera dźwięków. Kamery przemysłowe da się na jakiś czas wyłączyć impulsem elektromagnetycznym. Oprócz tego dostępna będzie cała masa innych gadżetów – rozmaite wizjery pozwalające widzieć w ciemnościach, przez ściany i tak dalej. Jak widać, podobnie jak w Thief, w Stolen trzeba będzie pozostać w ukryciu i sprytnie lawirować pomiędzy strażnikami. Jak ktoś lubi, to z pewnością się pobawi.

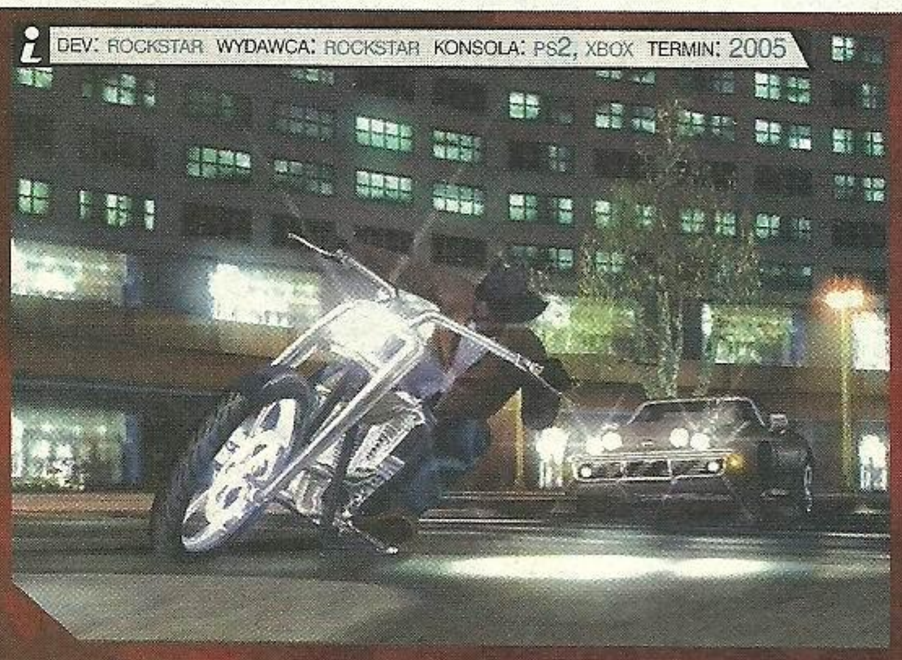
Stolen wygląda bardzo porządnie. Koderzy wyciskają z PlayStation 2 całkiem sporo – są świetnie wykonane postacie, dynamiczne cienie (autorzy są niezwykle dumni właśnie z nich), ładne oświetlenie, efekt deszczu, a wedle obietnic Blue 52 animacja ma śmigać w 60 klatkach na sekundę.

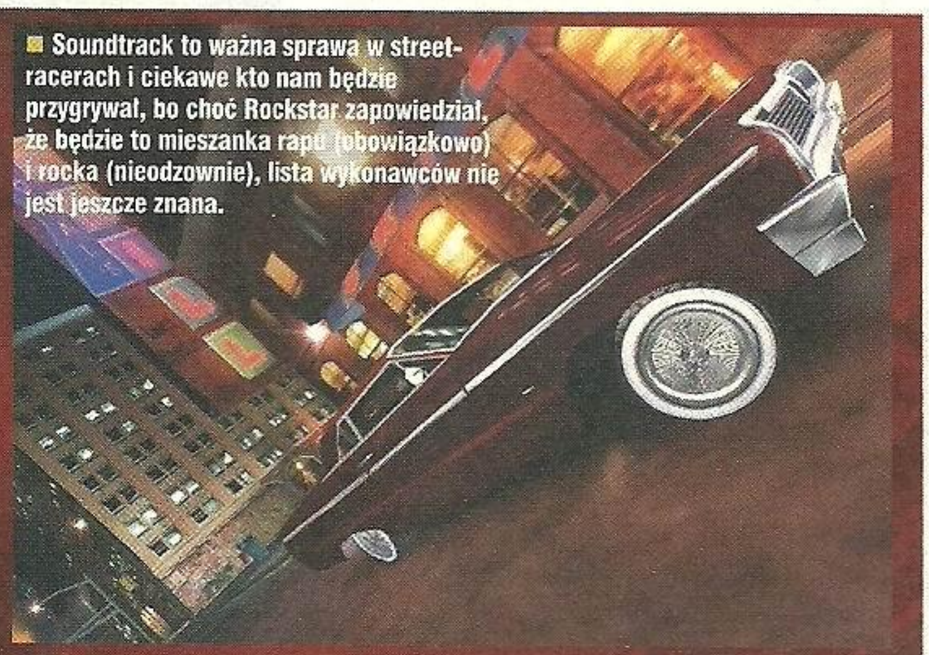
Obiecanki obiecankami, ale wszystkiego dowiemy się dopiero za kilka miesięcy, kiedy pani Romanov zatańczy w czytnikach konsol. ■■

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

>> RAGGA? REAGGE? DUB? NIE, NIE O TO IM CHODZI...

DEV: ROCKSTAR WYDAWCA: ROCKSTAR KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: 2005





Soundtrack to ważna sprawa w street-racerach i ciekawe kto nam będzie przygrywał, bo choć Rockstar zapowiedział, że będzie to mieszanka rapu (obowiązkowo) i rocka (nieodzownie), lista wykonawców nie jest jeszcze znana.

W zalewie streetracerów na najnowszą propozycję Rockstara jesteśmy w stanie spojrzeć przychylnym okiem. W końcu to oni tak na dobre zapoczątkowali tę bajkę. Dobra, na początek warto wyjaśnić podtytuł. DUB Magazine to magazyn motoryzacyjny, ale zajmujący się tą bardziej błyszczącą stroną tuningu. W każdym numerze można zobaczyć fury różnych gwiazd, przede wszystkim rapu oczywiście. Na przykład w ostatnim gościł DMX, a raczej jego fury. A chłopaki z Rockstar zaprosili DUB do współpracy przy tworzeniu gry. Gry, która może zagrozić nadchodzącej szybkimi krokami hegemonii Need for Speed Underground 2 na konsolowym rynku.

Tym razem będziemy śmigać oryginalnymi furami. W sumie będzie ich około trzydziestu plus mniej więcej dziesięć motocykli, a przynajmniej tyle na razie zapowiedziano. Wśród marek same tuzy luksusu, między innymi Cadillac Escalade, Chrysler 300C i Mercedes CL500. Znajdą się jednak także furki bardziej sportowe, na przykład Mitsubishi Lancer Evo, sporo SUV'ów i muscle carów (w tym Dodge Charger z 69.) oraz klasyk klasyków w hiphopowych teledyskach – kabriolet Chevy Impala z 64. Wśród motocykli będą zarówno maszynki sportowe (Aprilla, Ducati), jak i budowane na specjalne zamówienie choppery marki Hotmatch. Oczywiście wszystko da się zmodyfikować, przerobić, pomalować na własne kolorki, oblepić naklejkami i odbajerować.

Nie tylko wizualnie, ale także pod względem wydajności. Podobno MC3 DUB Edition ma być prawdziwym rajem dla fanów tuningu i oferować więcej chromu i bling bling niż jakikolwiek inny racer na rynku. Trzymamy za słowo.

Ale żeby nie było, że tylko tuning się liczy. Rockstar zapowiada, że drugim imieniem tej gry będzie prędkość. Ma być też bardziej płynnie, programiści celują w sześćdziesiąt klatek na sekundę i fajnie by było, gdyby im się udało. Ogólnie mówiąc więcej ma być wszystkiego, ładniejsza grafika, lepsze efekty świetlne, błyszczące furki, fachowe filtry, więcej szczegółów w otoczeniu tras. Tym razem jednym z miast będzie słynne Motor City – Detroit, pozostałe miejscówki nie są jeszcze znane. Poprzednia część wprowadziła uliczne wyścigi do sieci i w tej nie mogło zabraknąć opcji online. Naturalnie odpowiednio rozbudowanej. Więcej rodzajów wyścigów oraz możliwość tworzenia klanów i dostosowywania zasad na jakich będziemy się ścigać do własnych potrzeb brzmi zachęcająco. Na razie to tyle, czekamy na więcej informacji. ■■

Nie ulega wątpliwości, że każdy streetracer musi mieć coś, co wyróżni go z tłumu. SRS ma sztuki, MC3 ma licencję magazynu DUB... Ciekawe, co z NFSU2?

NEWSFLASH

I co? Będzie to ICO 2?
Raczej nie. Prawdopodobnie ICO 2 w ogóle nie powstanie, ale ci sami ludzie pracują nad grą znaną jako Wanda and the Colossus (Wanda to Kyozou) i można uznać, że będzie to swojego rodzaju „duchowy sukcesor" ICO. Nic więcej w zasadzie nie wiadomo. Jest jeden screen, na którym widać dziewczynę na koniu i jakiegoś kudłatego giganta. Ciekawe na jakich zasadach będzie się zasadzać interakcja między nimi. Czy tym razem to słaba istotka będzie wieść tą silną? A może Japończycy wymyślą coś innego? Więcej będzie wiadomo po Tokyo Game Show, gdzie gra po raz pierwszy zostanie pokazana.

A przy okazji – czyżby koniec mody na germańskie imiona u japończyków? W końcu Wanda to imię o rodowodzie słowiańskim...

Deus Ex: Snowblind blah blah blah.
Najpierw miał to być Deus Ex: Clan Wars, potem Snowblind i pod takim tytułem figurowała nasza zapowiedź w poprzednim miesiącu. Od połowy września jest to już jednak Project: Snowblind. Po co? Snowblind brzmiało spoko.

Full Spectrum Warrior 2 i konwersje!
THQ pracuje już nad sequelem symulatora kierowania oddziałem amerykańskich żołnierzy na polu walki na Xboxa. Przy okazji Richard Williams z THQ wspomniał, że w przyszłym roku na inne platformy trafi też pierwsza część gry. PlayStation 2 na pewno wśród nich będzie, być może też GameCube, bo THQ dość aktywnie wspiera konsolkę Nintendo. W przeciwieństwie do wielu innych wydawców.

WWW.EGX.PL
DIGITAL LIFESTYLE

EGX

KOMPUTERY GADŻETY ELEKTRONIKA

DIGITAL LIFESTYLE

FILM NA DVD

NR 3/04 **CENA 11,90 ZŁ** (W TYM 7% VAT) INDEX: 38450X

Płaskie dziewiętnastki
sprawdzamy je w akcji

UCIEKNIJ Z MIASTA!
zobacz co warto ze sobą zabrać

Notebook S czy XXL
ROZMIAR MA ZNACZENIE

RING:
iPod mini VS Creative Muvo 4GB

Naga prawda o gadżetach

sprawdź >> www.egx.pl

WYDANIE BEZ SPRZEDAWCY: PROSIMY EKSPONOWAĆ W DZIALE PRASA KOMPUTEROWA

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

>> THUG2 BOGATO ZAPOŻYCZA PATENTY Z TAKICH WYCISKACZY ŁEZ JAK JACKASS, CZY VIVA LA BAM. OTO NAPRZECIWKO SIEBIE STAJĄ TONY HAWK I BAM MARGERA – FACECI, KTÓRZY W ŚWIECIE WYCZYNOWEGO SKATEBOARDINGU OSIĄGNĘLI JUŻ WSZYSTKO.

Deskorolkowa seria bawi nas już piąty rok z rzędu i przetoczyła się przez wszystkie możliwe platformy do gier. Niezależnie od posiadanej konsolki, każdy gracz miał szansę doświadczyć jednego z naj-bardziej dopieszczonych skate-tytułów z cholernie głębokim i przemyślanym systemem czesania trików. Cztery pierwsze części gry pozwoliły zajawkowiczom na wcielenie się w rolę profesjonalisty (między innymi tytułowego Jastrzębia) i budowanie nim szalonej kariery poprzez zaliczanie kolejnych, karkołomnych zadań i widowiskowych trików. Kiedy seria nieco się wyeksploatowała i skostniała, twórcy tchnęli w nią trochę życia, usuwając w cień zawodowców i wystawiając na pierwszy plan samodzielnie skonstruowanych, nierozgamiętych nowicjuszy. Pa-tent był świetny, ale chyba nie każdemu przypadł do gustu. I być może dlatego wraz z Tony Hawk's Underground 2 pogramy sobie zarówno początkującymi, niewyrośniętymi dziećmi, jak i zaprawionymi w boju, rozpoznawanymi na całym świecie mistrzami deskorolki. Przed nimi tradycyjnie już worki nowych zadań, ponownie lekko zmodyfikowany system zabawy oraz kilka niewidzianych wcześniej trików. Witajcie w nowej odsłonie!

World Destruction Tour!

Żadnych sponsorów, kamer, chwytających za serce konkursów, czy mozolnego budowania kariery zawodowca. Czysty żywioł. Plany są ambitne, bo ekipy Tony'ego i Bama zamierzają przetoczyć się przez Hiszpanię, Niemcy, Rosję, Francję i Amerykę, wyrządzając przy okazji tyle szkód, ile się da. Czy słyszę pomruk zadowolenia? No, ale do rzeczy. Wraz z Tony Hawk's Underground 2 otworzą się przed Wami gigantyczne miasta wraz z hurtową ilością poręczy, półrurek, transferów, dachów i krawężników, na których można, a nawet trzeba, odstawiać widowiskowe, często przeczące zdrowemu rozsądkowi triki. W każdym z nich czeka tłusciutka lista zadań, których wykonanie zaprowadzi w mieście totalny chaos i zniszczenie.

A czający się gdzieś tam w cieniu Tony wyciągnie ogromny zeszyt, w którym odnotuje kolejne, zakończone powodzeniem misje. Rozwalony budynek, przewrócona wieża, uwolniony byk taranujący kolejne samochody, spalone miejscówki – to wszystko jest w cenie, a Hawk nie zapomni odnotować, co bardziej widowiskowych zagrań. System gry nastawiony jest przede wszystkim na zdobywanie punktów, a zarobienie odpowiedniej ich ilości odblokuje następne miasta. Proste, prawda? Zadań oczekujących w każdej metropolii jest naprawdę dużo. W rzeczywistości jest tego tyle, że bezimienny bohater nie poradzi sobie sam i będzie musiał zwrócić się o pomoc do gościnnie bawiących w grze postaci. Jasne, większość misji na upartego da się skończyć, ale momentami nie obędzie się bez pomocy technicznego Rodneya Mullena, zwariowanego Chada Muski, przerażonego torreadora w odświętnym stroju, ulubionego prezydenta amerykanów – Bena Frankilna, czy chorego psychicznie Steve'ego-O. Panowie przez całą grę pozostają do dyspozycji grającego i wszystko, co należy zrobić, aby nimi zagrać, to wykopać ich jakoś w gąszczu miasta i zwyczajnie się przełączyć. Część misji przypisana jest wyłącznie profesjonalistom, a niektóre z nich pokona tylko jakaś gościnna postać, dlatego przełączanie zawodników to jeden z wielu kluczy do sukcesu. Goście specjalni są trochę dziwni i niekoniecznie wszyscy z nich używają do jazdy deskorolki. Pokręcony Steve-O dosiada wielkiego, mechanicznego byka, natomiast inny koleś czesał będzie triki przy użyciu kosiarki do trawy. Dodam tylko, że najlepiej sterowało mi się oczywiście deskorolką, natomiast kosiary i inne wynalazki wydają się tylko śmiesznymi, wciśniętymi na siłę dodatkami. Może ktoś jeszcze poprawi ten poślizgowy i chaotyczny model jazdy mechanicznego byka, ale... kto go tak naprawdę potrzebuje? Po prostu wiedzcie, że całym tym dodatkowym ekwipunkiem można kręcić takie same kombosy, manuale, flipy i specjały jak na deskorolce.

Fakt odnotowany, wracamy do właściwej gry.

Steve-O skaterem nie jest, ale za to jest konkretnym debilem - idealnie pasuje do Margery i jego ziomów.

Story Mode, Classic Mode...

Twórcy podzielili zabawę na dwa główne tryby. Odpalając gotową wersję pobawicie się w Story Mode oraz bardzo moim zdaniem potrzebnym temu tytułowi – Classic Mode. Story już znacie. Dowolnie sklejony przez Was skater wpada do ogromnego miasta i wedle własnego uznania

WITAJCIE W BOSTONIE!

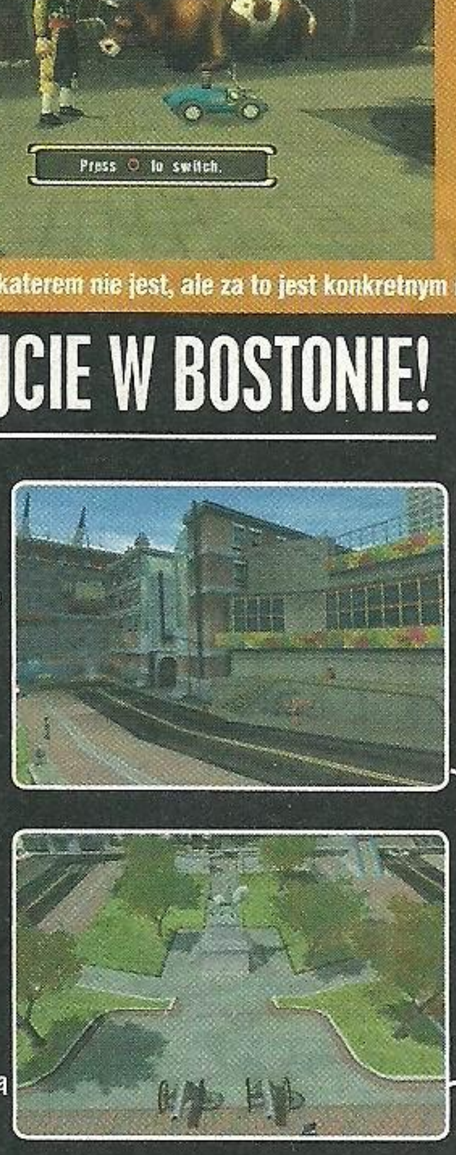
Boston - klasyczna amerykańska zabudowa, zabytki i Benjamin Franklin skate'ujący w oldscholoowym fraku. Poznacie to miasto.

Jak na apartamentowiec nieco obdrapany, ale pomyślcie ile metrów muszą mieć tam chaty... 200? 300? W każdym razie niezła jazda.

H1 to stacja metra pod ziemią. Z kolei H2 to biblioteka miejska. Mayhem w otoczeniu starych książek, hehe.

Ratusz. Team Margera może skate'ować tam bezkarnie - są przecież chorzy psychicznie.

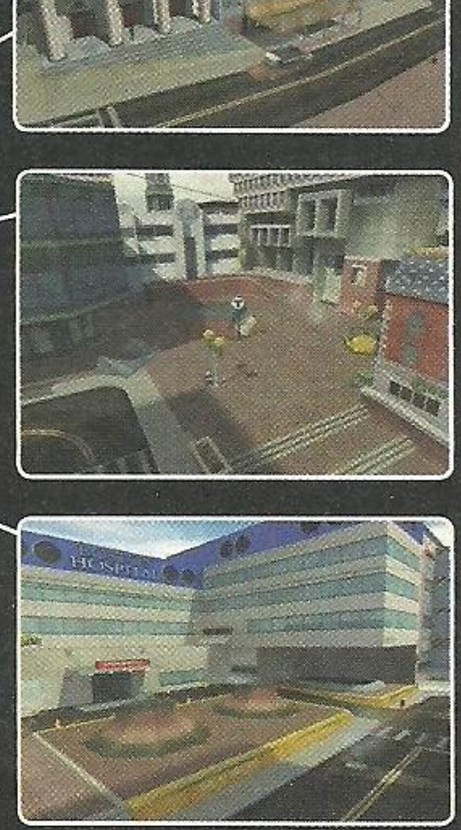
Miejski kościół - też idealnie miejsce na kilka trików. Uwaga na węszącego zakrystiana, walącego gromnicą.



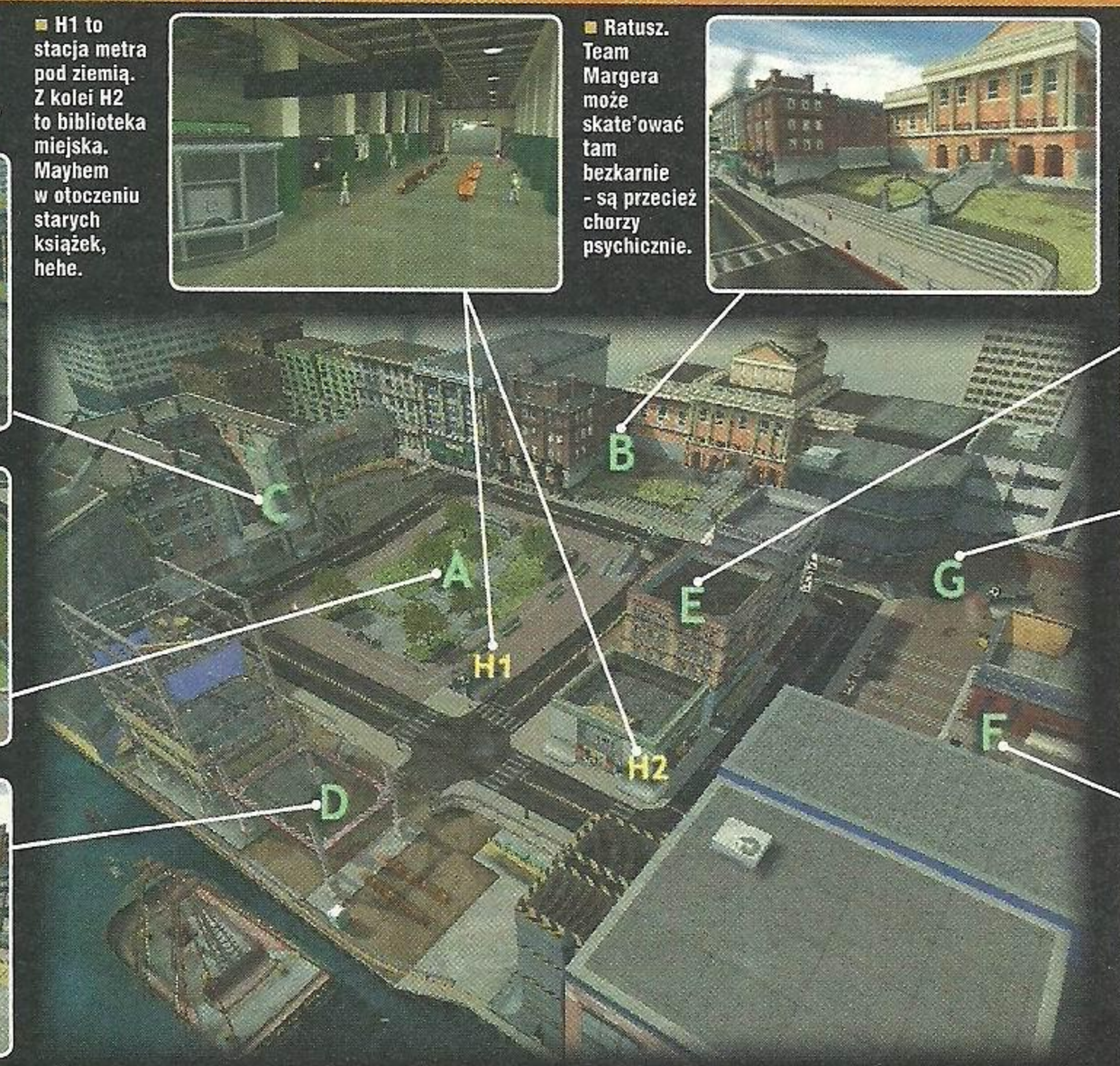
Park z posągiem. Tu można odpalić armaty, które walą w biurowiec i odkrywają przed graczem nową sekcję.

Centrum biznesowe idealnie przypomina skatepark - pełno hopek, krawężników i skoczni. No i bananowców w garniakach.

Doki. Stocznia to kapitalne miejsce do grindowania - olbrzymia liczba rusztowań wydatnie się do tego przyczynia.

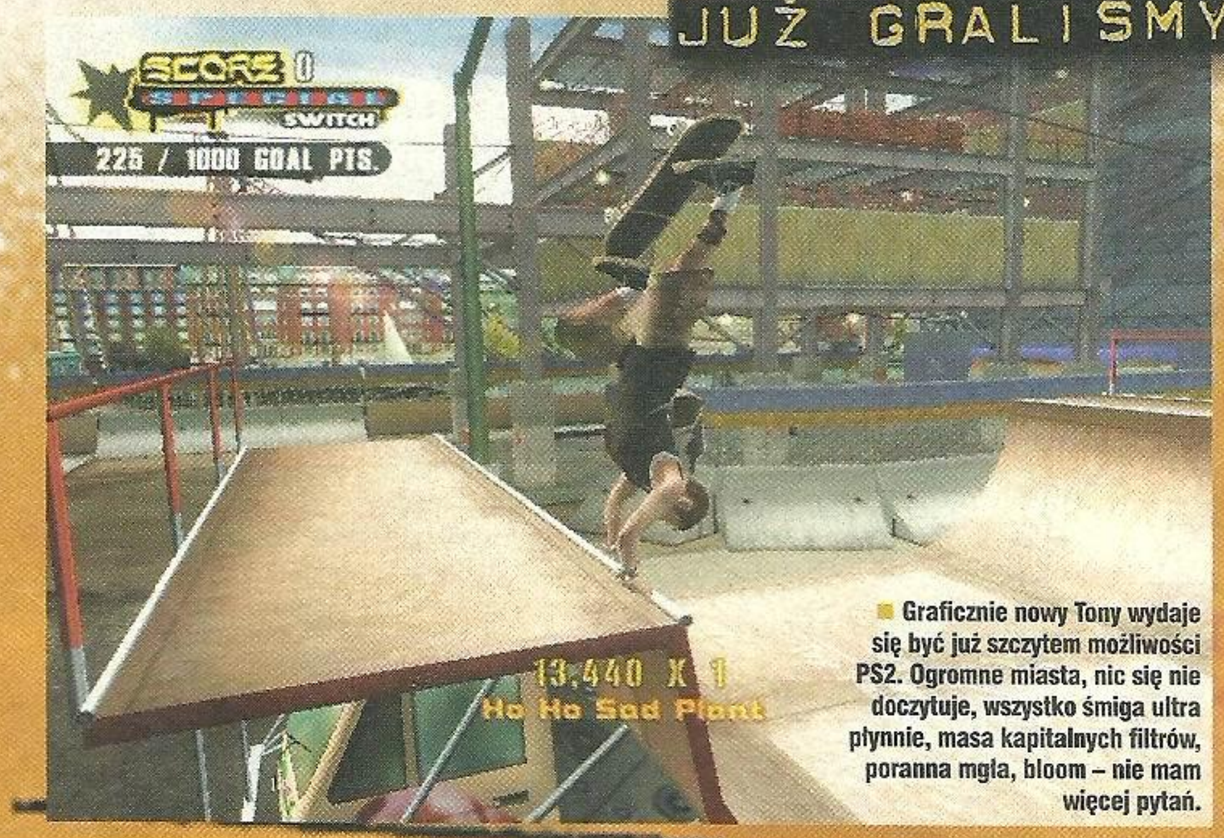


Boston Hospital. Tutaj trafia Gurney, którego Bam... A zresztą - musicie to zobaczyć na własne oczy.

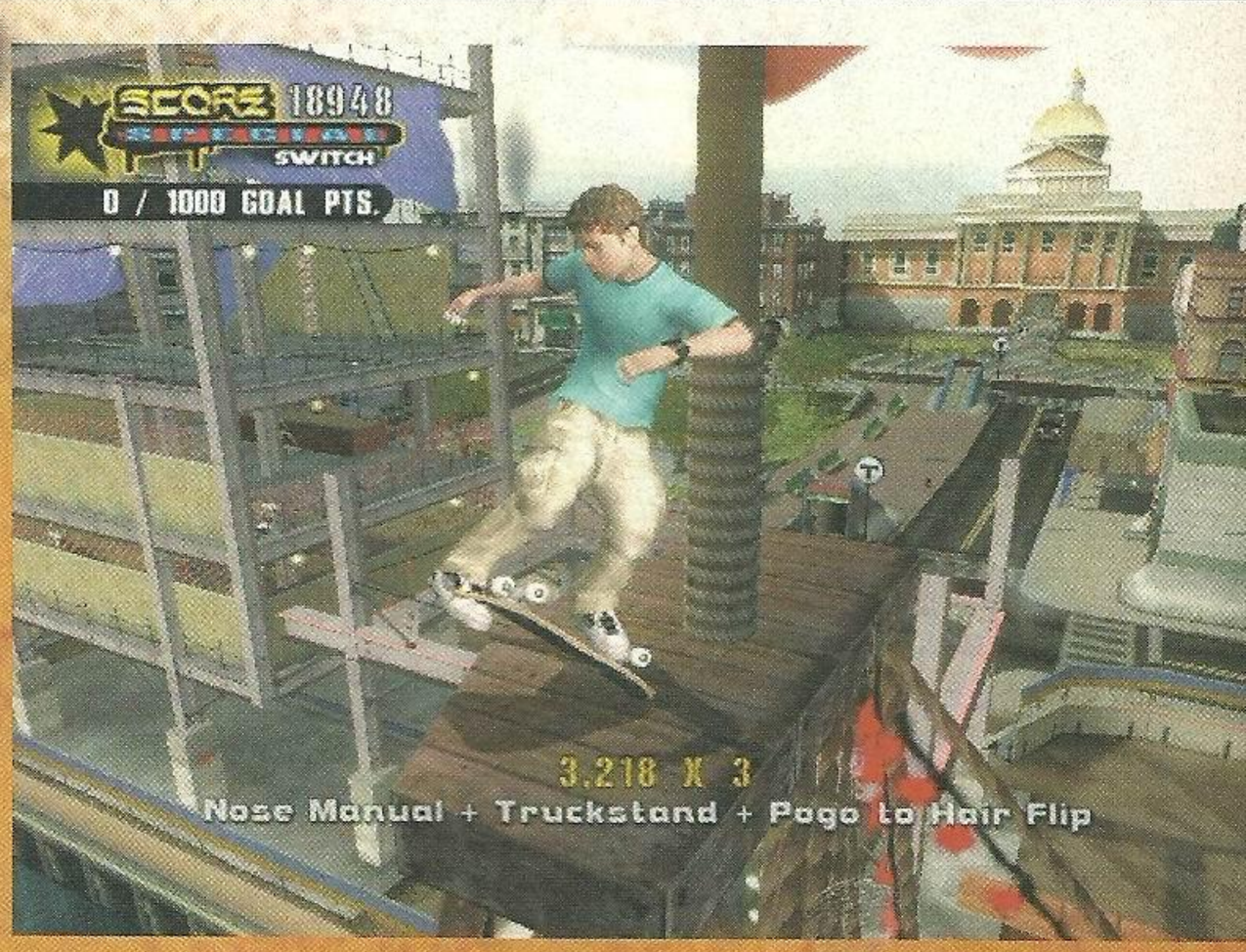


THUG2 to bardzo długi Story Mode, mnóstwo starej, dobrej zabawy w Classic Mode, model jazdy rozbudowany o Focus, a do tego produkcja własnego zawodnika łącznie z możliwością nadania mu własnej twarzy. Zmian jest jednak niewiele, jak na zupełnie nową grę.

JUŻ GRALIŚMY



Graficznie nowy Tony wydaje się być już szczytem możliwości PS2. Ogromne miasta, nic się nie doczytuje, wszystko śmiga ultra płynnie, masa kapitalnych filtrów, poranna mgła, bloom – nie mam więcej pytań.

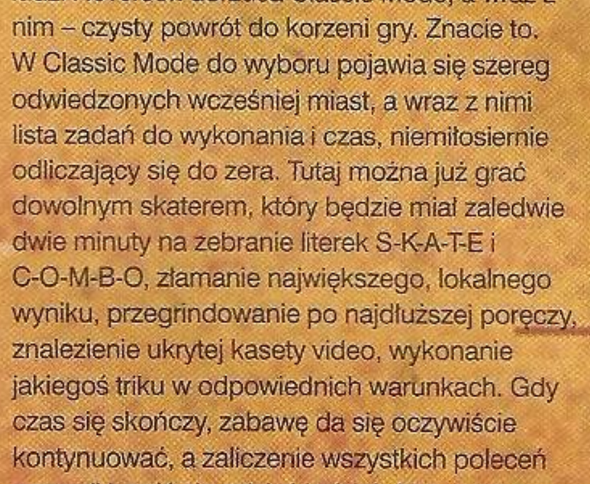


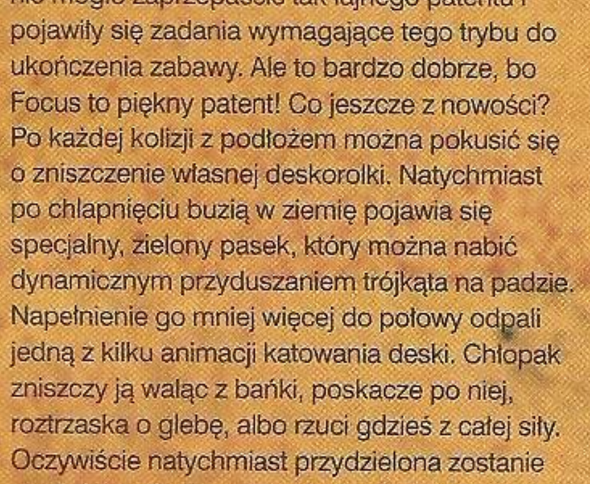
HAWK I MARGERA DOCHODZĄ DO WNIOSKU, ŻE FAJNIE BYŁOBY ZEBRAĆ DWIE EKIPY I PRZEJECHAĆ Z NIMI KAWAŁ ŚWIATA W POSZUKIWANIU OSTREJ DEMOLKI I ZNISZCZENIA. TU CHODZI O TOTALNY, SKATE'OWY MAYHEM!

wykonuje w nim coraz bardziej karkołomne zadania i ewolucje. W dowolnym momencie decydujecie co i kiedy rozwalić oraz jakiego profesjonalistę poprosić o pomoc. Czas nie goni, zmieniają się pory dnia, życie na ulicach toczy się swoim rytmem, można sprawdzać wnętrza niektórych budynków i metro. Słowem – pełna dowolność. Podobnie jak w Tony Hawk's Underground, statystyki nabija się poprzez wykonywanie określonych trików. Chcesz czesać skuteczniejsze manuale? Wykonaj dwudziestosekundowe stanie na dwóch kołach, a statystyki w tej dziedzinie ostro podskoczą. Chcesz wyżej skakać na półrurach? Okej, wystarczy po wybiciu zakręcić w powietrzu jakieś fajne kombo. I tak to działa. Pozornie proste. Być może część graczy przy okazji THUG narzekała na brak standardowych, obecnych niegdyś w serii prostych zadań, gdzie skater bił kolejne, punktowe rekordy, trzaskał głupiutkie misje i czuł się świetnie. Specjalnie dla tych ludzi Neversoft dorzuca Classic Mode, a wraz z nim – czysty powrót do korzeni gry. Znacie to. W Classic Mode do wyboru pojawia się szereg odwiedzonych wcześniej miast, a wraz z nimi lista zadań do wykonania i czas, niemiłosiernie odliczający się do zera. Tutaj można już grać dowolnym skaterem, który będzie miał zaledwie dwie minuty na zebranie literek S-K-A-T-E i C-O-M-B-O, złamanie największego, lokalnego wyniku, przegrindowanie po najdłuższej poręczy, znalezienie ukrytej kasety video, wykonanie jakiegoś triku w odpowiednich warunkach. Gdy czas się skończy, zabawę da się oczywiście kontynuować, a zaliczenie wszystkich poleceń pozwoli bawić się gdzieś indziej. Aha, wraz z Classic powraca tradycyjny dla serii system podnoszenia statystyk postaci. Tutaj zwyczajnie zasuwa się na desce po mieście i rozgląda za znaczkami przypominającymi logo gry. Zebrany znaczek przeznacza się potem na rozbudowywanie statystyk. Stary, ciągle jary numer.

Stay Focused!

Model jazdy to prawdopodobnie najsilniejszy atut gry firmowanej uśmiechniętym Kafornij-czykiem. Jest ciężki w opanowaniu, ale maksymalnie satysfakcjonujący i intuicyjny po głębszym „zgryzieniu". Absolutnie świeże osoby będą miały spore problemy w przebiciu się przez podstawy, natomiast znawcy serii poświęcą zaledwie kilka chwil na odświeżenie niezbędnych zachowań. Najwięksi fanatycy z otwartymi ramio-nami powitają natomiast kilka fachowych usprawnień i modyfikatorów systemu jazdy. Na pewno najfajniejszym z nich będzie Focus, czyli megawidowiskowe spowolnienie czasu w trakcie wykonywania wysoko punktowanych trików. Po wduszeniu L3 kamera robi dynamiczny najazd na deskę, otoczenie pokrywa się ślicznym blurem i pozornie łatwiej jest utrzymać wówczas równowagę. Bardzo szybko wysusza się pasek „special" i aby pozostać w tym trybie należy ciągle i na okrągło walić sowicie punktowanymi megatrikami. Ludzie, jak to się ogląda w akcji! Niczym najlepsze, akrobatyczno-skejtowe filmy z profesjonalistami! Naturalnie Neversoft nie mogło zaprzepaścić tak fajnego patentu i pojawiły się zadania wymagające tego trybu do ukończenia zabawy. Ale to bardzo dobrze, bo Focus to piękny patent! Co jeszcze z nowości? Po każdej kolizji z podłożem można pokusić się o zniszczenie własnej deskorolki. Natychmiast po chlapnięciu buzią w ziemię pojawia się specjalny, zielony pasek, który można nabić dynamicznym przyduszaniem trójkąta na padzie. Napełnienie go mniej więcej do połowy odpali jedną z kilku animacji katowania deski. Chłopak zniszczy ją waląc z bańki, poskacze po niej, roztrzaska o glebę, albo rzuci gdzieś z całej siły. Oczywiście natychmiast przydzielona zostanie mu kolejna decha, natomiast zniszczenie poprzedniej posłuży jako doskonały combo starter. Tak! Im mocniej zniszczycie decka, tym więcej punktów zasili konto, co bardzo ładnie można wykorzystać. Jako nowość powitacie również możliwość wysprejowania własnego logo na dowolnej ścianie w grze oraz naklejanie vlepek za każdym razem, gdy skejter odbije się od ściany. Wszystkie grafiki można edytować w specjalnym programiku dołączonym do gry. Taka tam ciekawostka. Podobnie jak w poprzedniej części, tak i tym razem będzie można zejść z deseczki i przebiec o własnych siłach dowolną odległość, wleźć po drabinie i skakać po zawieszonych wysoko platformach i rusztowaniach. Aha, przy zwiedzaniu miasta na pewno natkniecie się na straganiki, z których można ukraść kilka pomidorów, a następnie obrzucić nimi przechodniów i jakieś zwierzęta. Powiedzmy, że to tylko miły dodatek. Natomiast nie do pogardzenia jest fakt, że przy projektowaniu własnych kombosów zawsze możecie skorzystać z lokalnych wyrzutni i innych, równie pomocnych urządzeń.





Momentami THUG2 ma niewiele wspólnego z grą skejterską... Bam z łóżkiem szpitalnym, Tony z kosiarką...

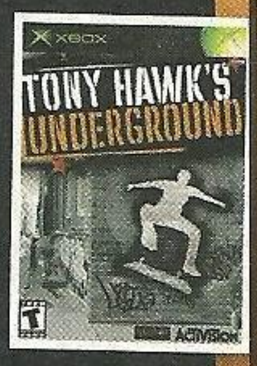
Obiło nam się o uszy, że Neversoft pracuje nad nową serią sportową. Nie skejtową. Czekamy na info - to naprawdę konkretne chłopaki.

Miejscówki są znacznie bardziej rozbudowane w stosunku do poprzednich części, pojawiła się możliwość sprawdzenia niektórych pomieszczeń od środka, przedłużenia kombosa o kilka fajnych modyfikacji i skorzystania z pomocy specjalnych gości. I jeśli zastanawialiście się, czy przy okazji THUG2 będzie można znowu edytować własne skateparki i triki, to oczywiście wiecie, że na tym nie koniec! Oprócz modelowania oryginalnych miejscówek i układania choreografii nowych trików powitacie także możliwość klejenia własnych zadań!

Biorąc pod uwagę wykonanie i zawartość – Tony Hawk's Underground 2 zaspokoi wszystkich. Od szperaczy po hardkorowców. Tytuł ugina się od trybów, opcji i modyfikatorów. Nie ma rzeczy, której gracz nie zmieniłby we własnym zakresie. To najlepszy Tony w historii, ale... Czy tych kilka kosmetycznych zmian uczyni go zupełnie nową, wartą dwie stówki grą?

Matt ■ ■

Tony i Bam na MTV VMA 2004



Na MTV Video Music Award 2004 po raz pierwszy pojawiła się kategoria, która podpasowuje nam pod profil pisma – mianowicie Best Video Game Soundtrack. Nominowanych było pięć gier. Trzy od EA – Madden NFL 2004, Need for Speed Underground i SSX3 oraz dwie Activision: True Crime: Streets of L.A. i Tony Hawk's Underground. A zwycięzcą został właśnie tytuł firmowany nazwiskiem Tony'ego, który w towarzystwie Bama Margery odebrał nagrodę przy okazji promując już część drugą THUG'a. Congrats, Tony!

Na szczęście fani stricte skate'owej zajawki dostaną Classic Mode...

Oto lista wszystkich "platyn", czyli gier na next-geny sprzedanych w ilości powyżej miliona egzemplarzy w Japonii. Jak widzicie nie ma ich zbyt wiele...

Final Fantasy X (+ FFX: International) – 2,74
Final Fantasy X-2 – 2,05
Gran Turismo 3 A-Spec – 1,80
Kingdom Hearts – 1,23
Minna no Golf (Everybody's Golf 3) – 1,20
Super Smash Bros. Melee – 1,20
Sangoku Musou 3 (Dynasty Warriors 4) – 1,17
Winning Eleven 6 – 1,15
Winning Eleven 7 – 1,10
Minna no Golf (Everybody's Golf 4) – 1,05
Sangoku Musou 2 (Dynasty Warriors 3) – 1,04
Dragon Quest V – 1,00
Onimusha – 1,00
Onimusha 2 – 1,00
Sengoku Musou (Samurai Warriors) – 1,00
Winning Eleven 8 – 1,00

A kiedyś? Na Nintendo 64 platynowych hitów było 11, na PS one i na SNES'a po około 30, a na NES'a i GameBoy Colora nawet po około 40! Regres dość wyraźny, niestety. Również w ilości sprzedanych egzemplarzy gier, ale tymi liczbami nie będziemy Was już zanudzać.

JAPOŃSKI PAT

„Nie jestem w chwili obecnej zainteresowany japońskim rynkiem konsol. Nie chcę wymieniać konkretnych nazwisk, ale naprawdę nie lubię rozmawiać z tamtejszymi twórcami gier".

Czy jesteście w stanie uwierzyć, że to słowa Hideo Kojimy, ojca Metal Gear Solid? Jego seria od zawsze cieszyła się ogromną popularnością na Zachodzie, w przeciwieństwie do Japonii, ale nie jest to powód, dla którego Kojima wypowiada tak gorzkie słowa w kierunku rodzimej branży. „Uważam, że nie wolno patrzeć na każdy rynek z osobna, jak na coś różnego. Jest to globalny przemysł, ale tak się akurat składa, że dużo więcej dzieje się w tej chwili w USA i Europie. Wolę skupić się na miejscach, w których ludzie są bardziej otwarci na to, co im proponuję, chcą kupować moje gry i się nimi cieszą. To daje mi chęć do tworzenia jak najlepszych tytułów". Zaraz po tym dodaje: „Japoński rynek wciąż się rozwija, ale ja nie widzę tam ciśnienia, pasji, radości. W tej chwili to niemalże wyłącznie biznes. Ludzie z mojej generacji, jak na przykład pan Miyamoto, są w tym przemyśle od początku i wspólnie musieliśmy budować wszystko od podstaw. Nie było takiego zawodu jak twórca gier. Dziś jest zupełnie inaczej i być może dlatego mamy zupełnie inne podejście do japońskiego rynku i inaczej niż większość ludzi postrzegamy pewne sprawy".

BOSKI WIATR?

Najpopularniejszymi grami 1997 roku w Japonii były Final Fantasy i Pokemony. Kto mógł się wtedy spodziewać, że siedem lat później wciąż będą to najchętniej rozchwytywane licencje? Czy wiecie, że jedyną „platynową" (w terminologii przemysłu muzycznego) serią, jaka ukazała się w Japonii od narodzin PS2 jest Everybody's Golf (część 3 i 4)? Blisko niej jest Dynasty Warriors z częściami 3 i 4 oraz Samurai Warriors, a także Winning Eleven (6, 7 i 8). Jedynie szesnaście gier na obecną generację sprzedało się powyżej miliona, z czego jedna na GCN, a reszta na PS2. Do tego dochodzą trzy tytuły na GBA (Pokemony oczywiście...). Na samo PS one było „platyn" aż trzydzieści, na starsze konsole Nintendo – dziesiątki, a licząc je w sumie to sporo powyżej setki.

Prócz wyżej wymienionych jeszcze tylko dwie pierwsze Onimushe były „platynowe". Ale już trzecia część, mocno przez nas wychwalana i uwielbiana, nie spodobała się żółtym braciom i sprzedała się w tak żenującej ilości egzemplarzy, że jej autorzy postanowili odwrócić się od japońskiego rynku i obecnie piszą grę, która docelowo przeznaczona jest na Zachód i tam właśnie zadebiutuje. Shadow of Rome, bo o niej mowa, ma pozwolić autorom zrozumieć gusta graczy spoza Japonii. „Być może wtedy będziemy mogli zobaczyć jak naprawdę wygląda branża" dodaje Keiji Inafune, producent Onimushy, twórca Mega Mana. To oczywiście nie jedyny przykład. Japończycy nie pokochali także drugiego Devil May Cry, nie spodobały im się również obie części Zone of the Enders. Sony Computer Entertainment, jedna z najbardziej płodnych firm 32-bitowej ery, tym razem wolała skupić się na sequelach i wyraźnie osiadła na laurach wydając kolejne Gran Turismo. W 2003 roku najlepiej sprzedającą się, świeżą, nie opartą na żadnej licencji pozycją był Drakengard. Trafił on do ponad ćwierć miliona japońskich domostw. Rok później wszystkie nagrody przyznawane grom na PS2 zgarnęły sequele i licencjonowane tytuły. Nie bez powodu złośliwie określa się konsolę Sony Sequelstation. Największymi hitami są takie gry jak kolejne części Winning Eleven, Metal Gear Solid 2, Gran Turismo 2, Soul Calibur 2 oraz serie Tales of... i Final Fantasy. Ale problem dotyczy nie tylko Sony. Także na GameCube i GBA rządzą kochane przez wszystkich licencje i sequele. Mike Fischer z japońskiego oddziału Microsoftu mówi, że tamtejsza branża gier przypomina filmy z Godzillą. „Każdego lata do kin trafia kolejna część. Teraz jest Mega-Godzilla, w przyszłym pewnie będzie Mothra. Tak to mniej więcej wygląda. Wiadomo, że nie każdy potrzebuje nowych doświadczeń czy przeżyć, ale jeśli spojrzymy na stagnację na rynku, to widać kompletny brak innowacji".

Jednak nie wszystkim sequelom udaje się powtórzyć sukces poprzedniczek w wyniku czego dochodzi do tego, że czwarty Silent Hill zostaje najpierw rozłożony na łopatki przez gry pachinko, a następnie dobity przez trzecią część Tokimeki Memorial opowiadającą o losach studenta chcącego zwrócić na siebie uwagę kilku dziewczyn, w tym jego miłości z dzieciństwa. Podobnie jest z serią Resident Evil. Dawny król survival-horrorów dziś radzi sobie fatalnie. Outbreak pozwalający na grę w sieci sprzedał się oczywiście katastrofalnie, a czwarta część pojawi się tylko na GameCube, co oznacza, że trafi do wąskiej grupki użytkowników tej konsoli. Źle dzieje się również na rynku gier muzycznych. Donkey Kongę nabyło tylko trochę ponad trzydzieści tysięcy użytkowników w pierwszym tygodniu sprzedaży. Dobrze radzi sobie tylko Taiko no Tatsujin..

POWIEW Z ZACHODU

Dla porównania, od narodzin PS2 na rynkach europejskim i amerykańskim pojawiło się mnóstwo nowych hitów. Grand Theft Auto nie można nazwać świeżą licencją, ale należy podkreślić, że gra odniosła niesamowity sukces po tym, jak została całkowicie zmieniona w stosunku do poprzedniczek z 32-bitowej ery. Hurtowym dostawcą killerów stał się Ubisoft, który zaatakował chociażby z doskonałą serią Splinter Cell. Nawet kochająca sequele i licencje firma Electronic Arts nie bała się zainwestować w EA Big, dzięki czemu doczekaliśmy się chociażby wspaniałych SSX'ów i NBA Streetów. Jeśli chodzi o Sony to chyba nikomu nie trzeba przedstawiać Jaka i Ratcheta.

Amerykańska branża konsolowa rozwija się bardzo dynamicznie od 1995 roku, czyli od narodzin PSX'a. Ten rynek wart jest już siedem miliardów dolarów. Jedynym rokiem, kiedy zanotowano zniżkę formy był 2000. Wtedy do sklepów wchodziło PlayStation 2, a Dreamcast właśnie wypadał z gry. Hideo Kojima jest jednym z pierwszych ważnych japońskich

twórców, którzy zwrócili się w stronę Zachodu. Zaprzyjaźnił się nawet z Danem Hauserem z firmy Rockstar. „Zachodni twórcy wydają się mieć więcej energii, podchodzą do swojej pracy z pasją. Dlatego wolę przebywać właśnie z nimi" komentuje ojciec MGS'a.

Jake Kazdal (o dziwo Japończyk), współtwórca Reza i Space Channel 5 prezentuje podobną postawę. „Dorastałem w przekonaniu, że nasze gry są najlepsze na świecie, ale jeśli miałbym wymienić tytuły, przy których spędziłem najwięcej czasu w przeciągu minionych trzech lat, byłyby to Wipeout, Tony Hawk, Halo, SSX czy GTA3, a przecież żadna z nich nie powstała w Japonii! Nowe pomysły narodziły się na Zachodzie w bardzo interesujący sposób, a na dodatek ich jakość jest doskonała. Nawet taka firma jak Nintendo nie może się z nimi równać. Nigdy nie myślałem, że to powiem, ale Super Mario Sunshine to najgorsza, prawdziwa (nie żaden tenis) gra z Mario w jaką grałem".

Nie myślcie, że obaj panowie są odosobnieni w swoich odczuciach. „Pokazałem Halo, GTA3 i Tony Hawk'a swoim japońskim przyjaciołom z firmy. Byli oszołomieni. Mówili, że coś takiego nigdy nie mogłoby powstać w japońskim studiu, bo czuć w tym zupełnie inny sposób myślenia, niezgodny z tradycyjną w Kraju Kwitnącej Wiśni teorią tworzenia gier. Zszokowało mnie to, że cała ekipa odpowiedzialna za Reza dostała bzika na punkcie zachodnich tytułów. Niektórzy skończyli Vice City po angielsku pomimo tego, że nie znają pojedynczego słowa w tym języku." kontynuuje swoją wypowiedź Kazdal. Starając się wyjaśnić reakcje swoich znajomych, doszedł do wniosku, że amerykańscy i europejscy twórcy wiedzą, czego oczekują od nich gracze i właśnie to im dostarczają, łącząc nowe pomysły z tradycyjną japońską szkołą. I to jest dobre, ale nie dla japońskich twórców, którym coraz ciężej sprzedawać gry poza swoim krajem. ICO, Space Channel 5 czy Rez okazały się totalnymi klapami. Sega wydała fortunę na marketing SC5, ale nie pomogło to ani w USA, ani w Kraju Kwitnącej Wiśni. Ludzie przestali takie gry kupować. Czemu? Najprostszą odpowiedzią jest to, że nie mają one tego „czegoś", co sprawiłoby, że gracze pokochaliby je od pierwszego wejrzenia. Albo nie zachwyca grafika, albo pomysł nie jest zbyt ciekawy. GTA3 pokazuje przemoc, a do tego jest naprawdę świetną grą, odpowiednią dla osób chcących chwilę się rozluźnić przy padzie, jak również dla hardcore'owców. I właśnie dlatego się sprzedaje. Zrobienie po prostu dobrego tytułu już nie wystarcza. Trzeba sprawić by ludzie chcieli go kupić.

Japończycy jednak wciąż lubią elektroniczną rozrywkę, co widać po stale zwiększającej się liczbie graczy. W ciągu roku zanotowano wzrost liczby zainteresowanych tą formą spędzania wolnego czasu aż o dwanaście procent, co daje łączną liczbę trzydziestu czterech milionów osób lubiących od czasu do czasu w coś zagrać. Jest to potężna ilość, ale trzeba zauważyć, że z tej liczby dziesięć procent wybiera zabawę on-line, a aż dwadzieścia sześć (czyli dziewięć milionów Japończyków!) gra na komórkach. Ten rynek jest tak wielki, że wiele firm, jak choćby Cavo tworzące wszelkiego rodzaju shootery utrzymuje się głównie ze sprzedaży softu do telefonów.

tytułami. Na nieszczęście, Zachodnie gry zupełnie się tu nie sprzedają" komentuje Kazdal.

Ciekawostką może być to, że w roku 2002 redaktorzy amerykańskiego kilkusettysięcznika Electronic Gaming Monthly sporządzili listę „top 100" wszystkich gier. Aż dziewięćdziesiąt trzy tytuły ze wskazanej przez nich setki powstały w Japonii. Rok później zmieniono formułę i wybierano najlepsze gry w wybranych kategoriach. Wyniki były takie, że w piętnastu kategoriach wygrało aż dziesięć tytułów Zachodnich. Ogólnie nominowanych było trzydzieści osiem produkcji spoza Japonii i trzydzieści pięć miejscowych. Oczywiście, jeśli znów ułożonoby listę najlepszych gier, zwycięzcy wielu kategorii spokojnie znaleźliby się poza setką.

„Utknęliśmy więc w miejscu gdzie nowe pomysły zawarte w Zachodnich pozycjach nie są przyjmowane, a stare rozwiązania już się przejadły. Co to oznacza? Na pewno coś się będzie musiało zmienić. Czy ktoś mógł się spodziewać, że Enix i Square będą tworzyć jedną firmę? Albo, że Mario i Zelda zajmą niezbyt zaszczytne, wysokie miejsca na listach najgorzej sprzedających się gier? A cała ta sytuacja z Segą? Szykuje się coś naprawdę wielkiego" kończy swoją wypowiedź współtwórca Reza.

...ALE JAKI BĘDZIE KONIEC?

Japoński rynek gier nigdy nie doświadczył recesji, czy takiego wstrząsu, jaki miał miejsce dwa razy w Stanach, kiedy to z rynku wyleciały Atari Jaguar, 3DO Real czy NEC. Dzięki pierwszemu zrobiło się miejsce dla Nintendo i jego NESa. Drugi umożliwił atak maleńkiego Squaresoftu. Skutki długoterminowe są, jak widać, bardzo pozytywne. Firmy, którym dobrze się wiodło przed kryzysem wiedzie się dobrze po. Wyparte zostają natomiast wszelkie crapy. Sytuacja japońskiej branży przypomina dziś to, co działo się w USA w 1983 roku, kiedy to wiele doskonałych tytułów się nie sprzedawało, bo „nikt ich nie mógł znaleźć". Półki sklepowe zastawione były tandetnymi grami pokroju ET, która okazała się zresztą jednym z pierwszych wielkich niewypałów w branży.

W 1997 roku sprzedaż gier w Japonii osiągnęła pułap siedmiu miliardów dolarów. W 2000 spadła do niecałych sześciu, by w dwa lata później wylądować na granicy pięciu miliardów. Czemu? Powodów jest kilka. „Po pierwsze, japońska gospodarka nie jest w zbyt dobrym stanie" mówi Kiyoshi Komatsu, szef KOEI. „Poza tym przez ostatnie kilka lat konsole muszą walczyć z komórkami i filmami na DVD skutecznie odbierającymi czas potencjalnemu graczowi. Do tego wszystkiego dochodzi nasza bezsilność wobec sprzedaży używanych gier, która odbiera nam, twórcom, przychody ze sprzedaży nowych egzemplarzy". Wielką niewiadomą jest przełom tego i następnego roku. Do wiosny 2005 pojawią się kolejne części najpopularniejszych w Japonii serii – Final Fantasy XII, Gran Turismo 4 czy Dragon Quest VIII. Są to oczywiście sequele, ale przynajmniej można liczyć na to, że sprzeda się trochę więcej konsol i liczba graczy znów się powiększy. Ponadto na półki sklepów trafią przenośne maszynki Sony i Nintendo. Tyle tylko, że obie firmy mają nie lada orzech do zgryzienia. PSP ma przynieść „więcej tego, co już jest", czyli najpopularniejsze gry w wydaniu kieszonkowym.

„Pokazałem Halo, GTA3 i Tony Hawk'a swoim japońskim przyjaciołom z firmy. Byli oszołomieni. Mówili, że coś takiego nigdy nie mogłoby powstać w japońskim studiu, bo czuć w tym zupełnie inny sposób myślenia, niezgodny z tradycyjną w Kraju Kwitnącej Wiśni teorią tworzenia gier. Zszokowało mnie to, że cała ekipa odpowiedzialna za Reza dostała bzika na punkcie zachodnich tytułów. Niektórzy skończyli Vice City po angielsku pomimo tego, że nie znają pojedynczego słowa w tym języku." - Jake Kazdal, SEGA

DOBRE POCZĄTKI...

Gdy branża była jeszcze bardzo młoda, Japończycy ustanowili pewne standardy, zasady i style, które szybko stały się ogólnoświatowe. Amerykanie i Europejczycy przyjmowali je bez zrozumienia wielu aspektów „tskuri-kata" (czyli „sposobów tworzenia"), nie potrafiąc przy tym samemu zaoferować czegoś ciekawego. Powszechnie wiadomo, że do czasu narodzin PSX'a Zachodnie gry konsolowe były po prostu słabe. Gdy Sony zaatakowało ze swoją maszynką, do gry włączyli się także twórcy pecetowi, którzy masowo przerzucali się na PlayStation przynosząc ze sobą rozwiązania i pomysły rodzące się po latach pracy na nieprzewidywalnym sprzęcie i zmiennym oprogramowaniu. W Japonii zawsze ściśle określone były ograniczenia i możliwości danej platformy. Dziś Japończycy tworzą według starych, książkowych zasad, nie siląc się zbytnio na nowe rozwiązania. Raczej poprawiając to, co już jest, ostrożnie dokładając świeże kawałeczki, a gracze mają już tego dość. „W naszym kraju najboleśniej odczuwa się takie zagrania autorów gdyż ludzie od zawsze mieli do czynienia z japońskimi

Tyle, że Japończycy wcale tego nie kupują. DS to obietnica czegoś nowego, innego, oryginalnego. Tyle, że autorzy niechętnie zabierają się za produkcję tytułów nie opartych na znanej licencji. Co będzie, jeśli nikt nie przyjdzie na premierę obu handheldów?

SZCZĘŚLIWY SEQUEL

Sprzedaż gier w Stanach w roku 2003 wzrosła o pięć procent w porównaniu z rokiem 2002. Niemniej jednak na tamtejszym rynku również najpopularniejsze są kontynuacje. Matt Helgenson z największego pisma o grach video na świecie - Game Informer Magazine – mówi tak: „Obawiam się, że koszty tworzenia gier stają się tak duże, że wydawcy nie będą podejmować ryzyka tworzenia czegoś zupełnie nowego. Nie uważam jednak, że liczba sequeli szkodzi branży. Dopóki ludzie chcą je kupować dopóty będziemy widzieć coraz więcej kontynuacji. To jak z filmami. Nie znajdziecie zbyt wiele oryginalności w Hollywood, bo nikt się tego nie domaga"...

Mielu ■ ■

Co na to Loża Szyderców?

Marcelius, analityk CIA

Gracz – zwierze sentymentalne. To, co było widzi mu się lepsze niż to, co jest. Zresztą Grabarz o tym pisał w zeszłym miesiącu. Ale kryzys japońskiej myśli „growej" widoczny jest gołym okiem. Nie tylko w wynikach sprzedaży. Dawno nie było naprawdę świeżego pomysłu rodem z Kraju Kwitnącej Wiśni. Bowiem Japonia, jak to ma w zwyczaju, znowu odgradza się od otaczającego ją świata. Tym razem w głowach. Ich zasady hierarchii są nienaruszalne, ale tylko ich zdaniem. Owszem, stworzyli ten rynek, osiągnęli wielkie sukcesy, ale teraz nie potrafią się do niego dostosować, odnaleźć. Nie jest to raczej kwestia samych pomysłów, raczej właśnie tej blokady wokół myśli – byliśmy najlepsi, więc jesteśmy najlepsi i będziemy najlepsi. Ale świat elektronicznej rozrywki nie będzie na nich czekał – na nędzę gier Segi narzekamy od dawna, Capcom i owszem, tworzy dobre gry, ale czasami za mało mainstreamowe, może Resident czwarty coś tu zmieni. Square? Pichci kolejne eFeFy. Konami – rozwija PES'a, ale utknęło intelektualnie w Silent Hill, a z takiego tematu nie da się zbyt wiele wyciągnąć bez popadania we wtórność i mielenia na okrągło tych samych pomysłów. Sony? ICO 2 będzie na pewno fajne, ale się nie sprzeda, z kolei GT4 się sprzeda, ale widać zastój – od czasów jedynki można powiedzieć, że zmieniła się tylko grafika, a to akurat jest żadną zasługą twórców – postęp technologiczny sam tego dokonał. Japończycy albo się obudzą, albo przepadną w walce z Ubisoftem, EA i studiami Microsoftu – to, co Japonia wymyśliła oni doprowadzają do perfekcji. Przykłady? Sam Fisher umie więcej od Snake'a i nie niesie ze sobą dość ciężkostrawnego dla gajinów przestania. Burnout 3 rozwinął ideę Ridge Racera poza wszelkie wyobrażenia, Top Spin bije Virtua Tennis na głowę, Project Gotham niesie więcej „fanu" niż GT3 dzięki bardziej przemyślnej konstrukcji zadań i wyzwań... I tak dalej, i tak dalej. Wychodzi na to, że obecnie w Japonii dobre są tylko japRPG, kilka bijatyk i jedna piłka nożna. Mało trochę.

Matt, który nigdy nie uważał

Nigdy nie uważałem japońskiego rynku gier video za jakikolwiek wyznacznik tego, czym będziemy bawić się w Europie. U nas od lat niepodzielnie rządzą kolejne odsłony GTA, Tony Hawk, Gran Turismo, a tam... symulator podrzucania w parku stosu zeschniętych liści. Jasne, mnóstwo bardzo dobrych gier, które katowałem po kilkanaście godzin dziennie przypłynęło właśnie z Kraju Kwitnącej Wiśni (wszystkie Finale, Zeldy, DDRy, Soul Calibur, VF i takie tam), ale nastały chyba czasy, w których to skośnoocy bracia zaczną uczyć się czegoś i od nas. Nagle ogromnym echem odbija się tam GTA3, SSX, Tony Hawk, nagle małe, skośne oczka zaczynają wpatrywać się w znane licencje i sequele. Wypowiedź Kojimy, którą interpretuję jako „chłopaki, idziemy z zabawkami na zachód" może oznaczać, że japoński przemysł growy powoli ugotował się we własnym sosie. Jeśli Onimusha 3, RE: Outbreak, czy Super Mario Sunshine nie potrafią osiągnąć jakiegoś, choćby najmarniej zadowalającego poziomu sprzedaży, jeśli stolica gier muzycznych przestaje powoli gibać się przed ekranem i wreszcie, jeśli kultowi, japońscy producenci gier zachwycają się powiewem zachodnich tytułów, może to oznaczać, że niebawem to my staniemy się dla nich źródłem inspiracji i szacunku. Myślę, że obserwujemy zjawisko, które działa w obie strony. Dawniej, natchnięci japońskimi pomysłami i patentami, europejscy i amerykańscy twórcy gier zaczęli robić tytuły dobre. Potem ewoluowali, aby ostatecznie posłużyć jako powiew innowacji dla coraz bardziej zamkniętych w granicach swojego myślenia Japończyków. To będzie dobry czas dla wszystkich graczy. A wiadomość o tym, że czwarty Silent Hill został w Japonii pokonany przez ckliwą opowieść o niezbyt radzącym sobie w szkole, zakochanym chłopcu rozłożyła mnie na łopatki.

Qoora, realista i pragmatyk

No cóż. Szczerze powiedziawszy nie cierpię wypowiadać się na podobne tematy. Czemu? Bo to właśnie one przypominają mi o tym, o czym chcę zapomnieć raz na zawsze. Twórcy gier, i nie ważne jak głośne i sławne są ich nazwiska, mają nas gdzieś. Nie podważam wcale, że tworzenie coraz to nowocześniejszych (ale nie powiem, że ciekawszych) produkcji nie sprawia im przyjemności, ale na dłuższą metę i tak jesteśmy dla nich jedynie chodzącymi skarbonkami. Nieważne, czy mowa o Japonii, USA, czy też Europie – wszędzie jest tak samo. Teraz do Japonii zawitał kryzys, na który zanosiło się już od dawna. Czy dotrze też do nas? Na pewno tak, to tylko kwestia czasu. Nie trzeba być bystrzachą, żeby dostrzec, iż liczba nowych, wartościowych i oryginalnych pozycji coraz bardziej maleje. Natomiast patrząc na sam proces twórczy i kryteria, jakie wydawcy stawiają nowym grom, oczywistym staje się, że w interesie wszystkich ludzi stojących za kolorowym pudełkiem z płytą jest zrobienie tego, co sprawdzone i skazane na sukces. Ech, szkoda moich słów. Wielki biznes, pieniądze i robienie graczy na szaro mnie nie interesuje. Nie znam się na tym i znać się nie chcę. Wolę po prostu grać w moje ulubione tytuły. I właśnie to idę teraz robić!

Pamiętacie to miejsce z filmu bądź z gry Two Towers? Tu właśnie Drużyna usiekła Trolla w Morii. Czuć, że depczemy im po piętach...

TXT: GULASH

DEVELOPER: ELECTRONIC ARTS WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: ZIMA 2004

WŁADCA PIERŚCIENI™
TRZECIA ERA

WŁADCA PIERŚCIENI: TRZECIA ERA TO NIEWĄTPLIWIE NAJBARDZIEJ AMBITNY PROJEKT UMIEJSCOWIONY W ŚWIECIE TOLKIENA OD CZASU... OD BARDZO DAWNA. SPRAWDZILIŚMY WCZESNĄ WERSJĘ TEJ GRY. I JESZCZE DOBRA WIADOMOŚĆ DLA POSIADACZY PS2 - DOSTANĄ JĄ PO POLSKU!

Zmęczona walką z siedmioma kolejnymi trollami drużyna dobiega do kamiennego mostu prowadzącego na drugą stronę Morii. W oddali majaczy kolejny, a na nim Gandalf walczący z Balrogiem! Trzeba pomóc czarodziejowi – rzuca mężny i prawy Berethor. Drużyna biegnie przed siebie pokonując po wąskiej kładce bezkresną czeluść podziemnego królestwa krasnoludów, gdy nagle...

... zwis. Gra wywaliła się i zawiesiła konsolę. Cóż, tak to bywa z wczesnymi wersjami. Gorzej jednak, że mimo wielokrotnych prób przejścia tego momentu za każdym razem efekt był podobny. Na szczęście jednak ta feralna scenka nastąpiła po mniej więcej ośmiu godzinach zabawy, zatem mam jako takie pojęcie o tym, co czeka nas w Trzeciej Erze.

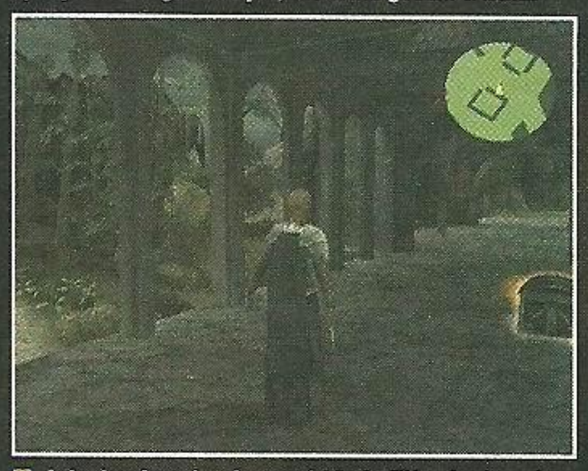
TRZECIA ERA

Berethor, rycerz Gondoru wyrusza śladem Drużyny Pierścienia z zadaniem odnalezienia Boromira i przekazania mu ważnych informacji. Nie wiemy, jakich. Już na początku swej trudnej i najeżonej niebezpieczeństwami drogi żołnierz spotyka bandę Nazguli, którzy (po kilku nieudanych atakach Berethora) z pewnością dobraliby się mu do tyłka, gdyby nie interwencja elfki Idrial przepędzającej ogniem i mieczem złe moce.

Dobra robota, dziewczyno. Krótka rozmowa niewiele wyjaśnia – dowiadujemy się jednak, że Idrial pochodzi z Lothlorien, wie, kim jest Berethor, zna cel jego misji i najwyraźniej coś przed nim ukrywa. Ciekawe. W każdym razie oboje ruszają w dalszą drogę, goniąc oddalającą się Drużynę Pierścienia. Po drodze pomagają elfickiej karawanie obronić się przed bandą orków, docierają do leśnej strażnicy, w której mądre elfy zostawiły sporo zapasów, wspinają się na Karadhras, gdzie poznają jednego z krajan Aragorna – strażnika Elegosta, a nieco później jego przyjaciela, krasnoluda Hadhoda. Walczą z gigantyczną bestią zamieszkującą odmęty czarnego jeziora, na którą wcześniej natknęła się Drużyna... A po pokonaniu wywijającej mackami na wszystkie strony mega-ośmiornicy drużyna „B", bo tak ją możemy śmiało nazwać, zanurza się w czeluście Morii.

No tak. Z tego opisu można wywnioskować, że wymienione wydarzenia rozgrywały się w ekspresowym tempie. Rzeczywiście, droga z Rivendell do Morii specjalnie długa nie była, ale kilka godzin trwała.

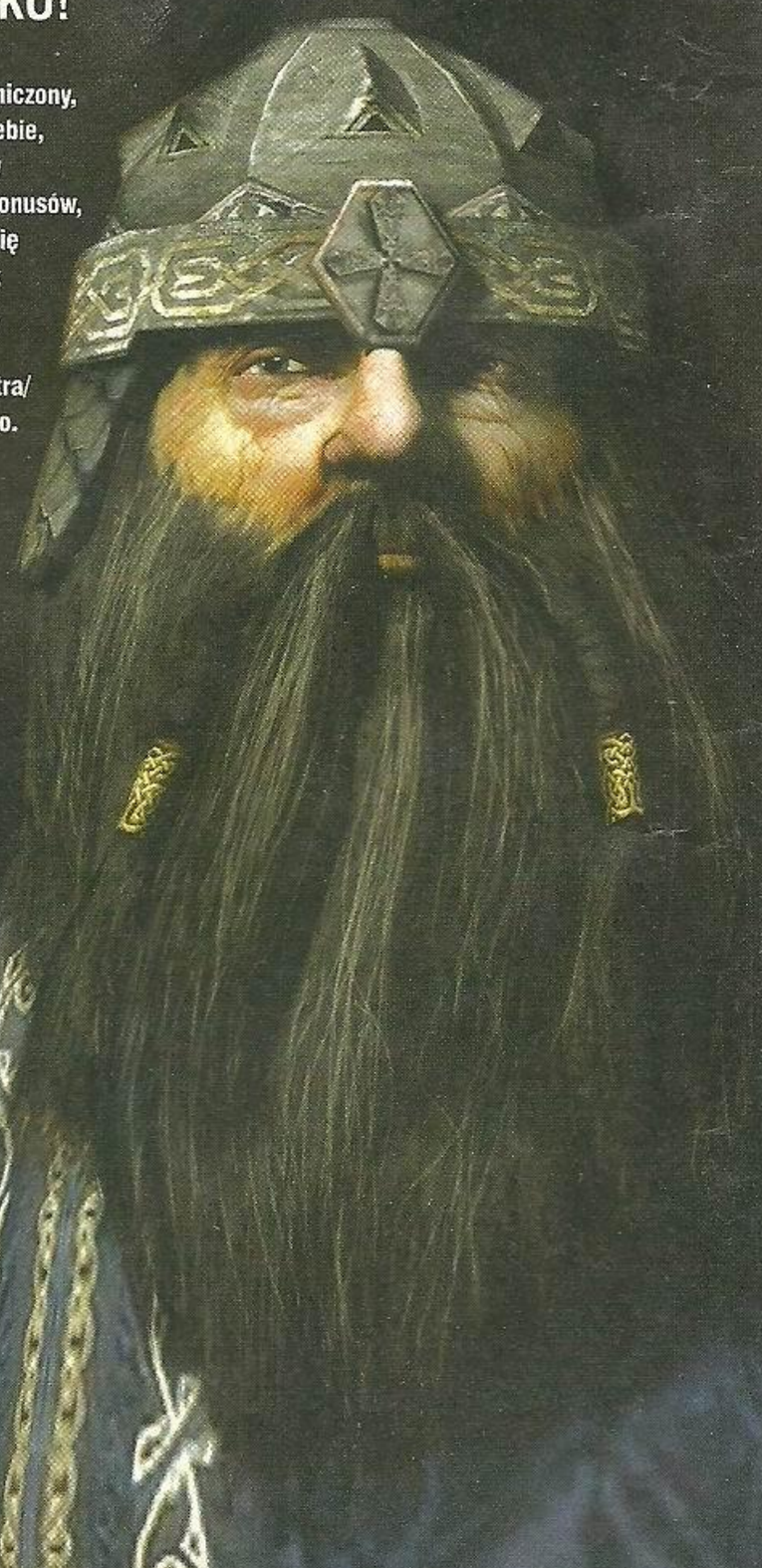
Wędrówka śladami drużyny przez Karadhras. Berethor i Idrial spotkają tu Elegosta i zuchwałego krasnoluda Hadhoda.



Jak się okazuje, dumne i blade Elfy zbudowały wiele kryjówek i twierdz z przeznaczeniem na trudne czasy. Oto jedna z nich.

Przez większość czasu czułem się nieco ograniczony, bo praktycznie wystarczyło napierać przed siebie, pokonując w walce wszelkie napotkane istoty i wiskać okoliczne skrzynie w poszukiwaniu bonusów, przedmiotów i broni. Sporadyczne pojawiały się rozmowy między napotkanymi postaciami, jak choćby elfami czy nowymi członkami drużyny. Kłopoty i prawdziwa przeprawa pojawiły się dopiero w Morii, gdzie korytarze i kolejne piętra/poziomy zaczęły przypominać istne kłębowisko. Tu już można się zgubić, bo jest co zwiedzać – liczne przesmyki, małe, połączone ze sobą komnatki, olbrzymie hale pełne gigantycznych kolumn podtrzymujących strop... Sporo tego. Także w podziemnym królestwie krasnoludów można odczuć, że drużyna B niemal depcze po piętach ekipie prowadzonej przez Aragorna – po wejściu do komnaty widać truchło pokonanego trolla, a w pewnym miejscu słychać nawet, jak rozmawiają! To tutaj wbiegłem na wspomniany na początku most, i tutaj zakończyłem chwilowo moją przygodę w Śródziemiu.

Wszystko prowadzi jednak do walki z gigantycznym, ognistym Balrogiem – to właśnie ten fragment zaprezentowano podczas Electronic Entertainment Expo, a potem... Droga wiedzie w przód i w przód.



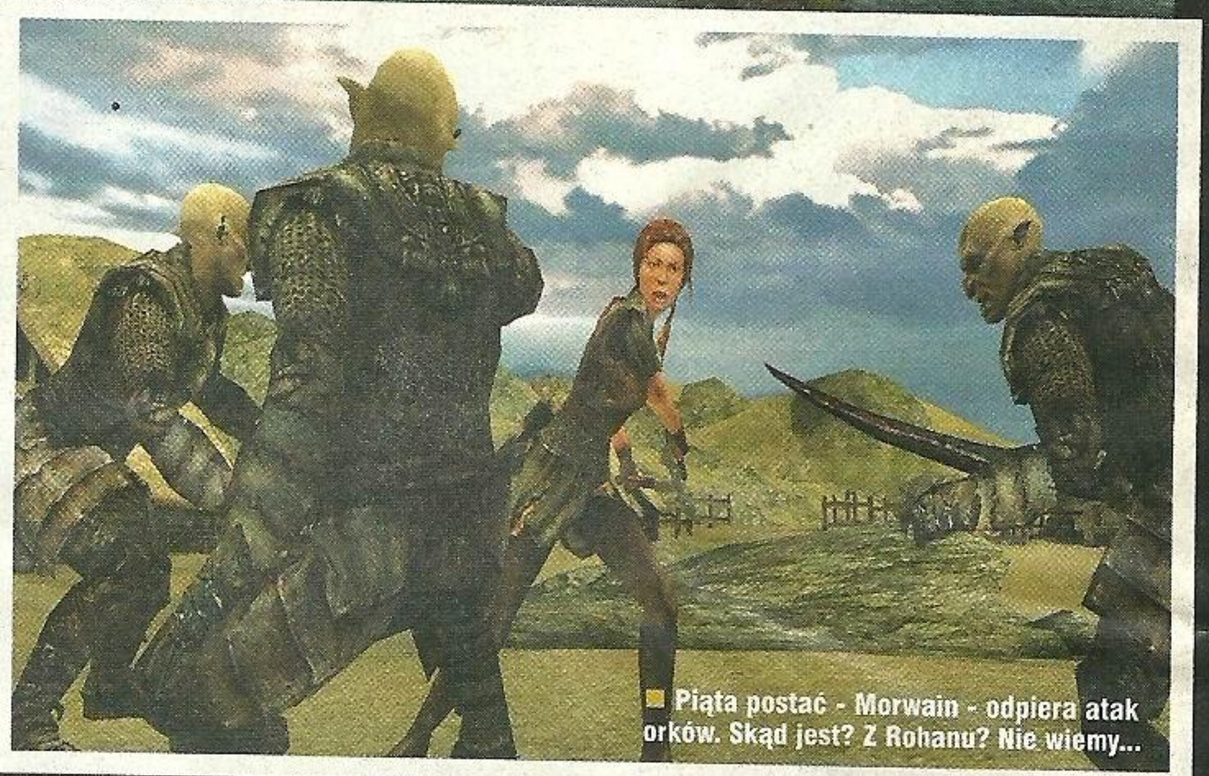
TROPEM WŁADCY PIERŚCIENI

Gdy w biurach EA zapadła decyzja o produkcji gry rpg bazowanej nie tyle na Trylogii Tolkiena, co na jej filmowej adaptacji dokonanej przez Petera Jacksona, pojawiły się dwa dość ważne

EVIL MODE? 2 PLAYERS?

Oprócz ton materiału filmowego z trylogii Jacksona autorzy przygotowali małą niespodziankę w postaci Evil Mode. Jest to tryb, w którym gracz może wcielić się w sługusów Saurona i spróbować pogonić kota Drużynie B na jej szlaku wiodącym przez Śródziemie. Otóż gra jakoś trzyma w pamięci wszelkie statystyki bitewne i po przejściu danego rozdziału pozwala powalczyć z Drużyną dokładnie w takiej postaci, w jakiej to miało miejsce w grze. Wprawdzie nie w dowolnym miejscu, ale w kilku bardziej znaczących potyczkach. Jeśli więc na ekipę gracza w pewnym momencie napadł warg i trzech orków, to można będzie to odtworzyć – tyle, że grając wargiem i orkami. Fajnie czasem zobaczyć wydarzenia z drugiej strony. No i jest dodatek w postaci trybu dla dwóch graczy w tych samych bitwach – jeden joypad kieruje drużyną, drugi – złymi panami. Dla fanów erpegowych potyczek rzecz nie do pogardzenia.

Dość stanowczy hint, prawda? Jeśli drużyna zostanie okrążona, bohaterowie mogą zmieniać dwoje położenie. Tyle, że kosztuje to jedną turę ruchu.



Piąta postać - Morwain - odpiera atak orków. Skąd jest? Z Rohanu? Nie wiemy...

pytania. Pierwsze brzmiało: czy po raz kolejny oddać do dyspozycji graczy tę samą, doskonale znaną plejadę postaci tworzących Drużynę Pierścienia i pokazać filmowe wydarzenia, czy może pójść innym tropem i zaproponować coś nowego? Zdecydowano się na ten drugi wariant – nieco ryzykowny pod względem marketingowym, ale świeży dla graczy. Swoją drogą tak powinno się wykorzystywać licencje filmowe – oferując nowe przygody w znanym środowisku. I tak od jakiegoś czasu się dzieje, że wspomnimy choćby znakomite The Chronicles of Riddick na Xboxa.

Drugą sprawą jest fakt samej licencji i jej wykorzystania. Otóż licencja obejmuje filmy, a nie książki. Krótko mówiąc: autorom gry nie wolno za bardzo wyściubić nosa poza miejsca i wydarzenia z filmów. I postacie, naturalnie.

Jak to, postacie? – zapytacie. Przecież w filmach nie było Berethora, Idrial, Elegosta, czyli głównych bohaterów naszej historii. A właśnie, że byli! Tylko, że do tej pory nie wiedzieliśmy jak się nazywają. Okazuje się, że Peter Jackson nazywał imionami wszystkie postacie występujące nawet w najkrótszych ujęciach – statystów też. Tak więc gdzieś między elfickimi rycerzami pojawiała się dzielna Idrial, jednym z żołnierzy Gondoru był Berethor i tak dalej. Sprytne. Nawet bardzo sprytne.

Połączenie obu kwestii może nie być łatwe, ale powinno się udać – w końcu Trzecia Era tworzona jest przez zawodowców. Szefem projektu został Steve Gray – weteran pośród developerów, a przy okazji jeden z twórców Final Fantasy VII oraz szef projektu znanego jako Parasite Eve. Krótko mówiąc: właściwy człowiek.

SZEFEM PROJEKTU ZOSTAŁ STEVE GRAY – WETERAN POŚRÓD DEVELOPERÓW, A PRZY OKAZJI JEDEN Z TWÓRCÓW FINAL FANTASY VII ORAZ SZEF PROJEKTU ZNANEGO JAKO PARASITE EVE.

LINIOWOŚĆ, NIESTETY

Gra podzielona zostanie na dziesięć sporych obszarów, na których pojawi się konkretna liczba pomniejszych miejscówek. Oczywiście będą to miejsca powiązane z filmami. Widziałem dwa takie obszary. Pierwszy obejmuje drogę od Rivendell, przez Karadhras, aż do wrót Morii. Drugi – wnętrze olbrzymiej kopalni (pewnie Gimli za nazwanie Morii per „kopalnia" walnąłby mnie toporem przez łeb, ale co tam – nie ma go tu). Przebicie się przez te rozdziały zajęło mi, jak już wspomniałem, około ośmiu godzin i jeśli potraktujemy je jako wyznacznik, to w pełnej wersji Trzecia Era da nam jakieś czterdzieści godzin zabawy.

Jest to o tyle zagadkowe, że przedstawiciele EA bardzo niewiele mówią o tej pozycji, a producenci w wywiadach udzielają niezwykle ogólnikowych odpowiedzi. Jedno jest pewne – to nie jest otwarty, złożony i rozbudowany erpeg, jak choćby recenzowane w tym miesiącu Fable. Nie można śmigać sobie do woli po Śródziemiu, trzeba zaliczać kolejne rozdziały w narzuconej przez autorów kolejności. I choć pojawią się spore ilości subquestów (jak choćby szukanie siedmiu runów w Morii, które otwierają grób Durina, by drużyna mogła wydostać ze środka... coś), to jednak esencją gry jest parcie do przodu. Co ma swoje podłoże w nieustannej pogoni za Drużyną Pierścienia, naturalnie.

Kolejne, ciurkające wąskim strumykiem, przecieki donoszą, że w grze nie znajdą się żadne sklepy z uzbrojeniem i przedmiotami, a NPC-y, czyli postacie, z którymi da się porozmawiać wystąpią niezwykle sporadycznie... W zasadzie może się okazać, że nie pojawią się w ogóle. Co zatem mamy? Niewielką swobodę ruchu i brak interakcji z napotkanymi postaciami. A z drugiej strony: piękne miejsca do odwiedzenia i fachowe walki, rozwijanie postaci... I save'owanie w wybranych przez autorów miejscach. Chyba to jednak erpeg.

AMERYKAŃSKI ERPEG

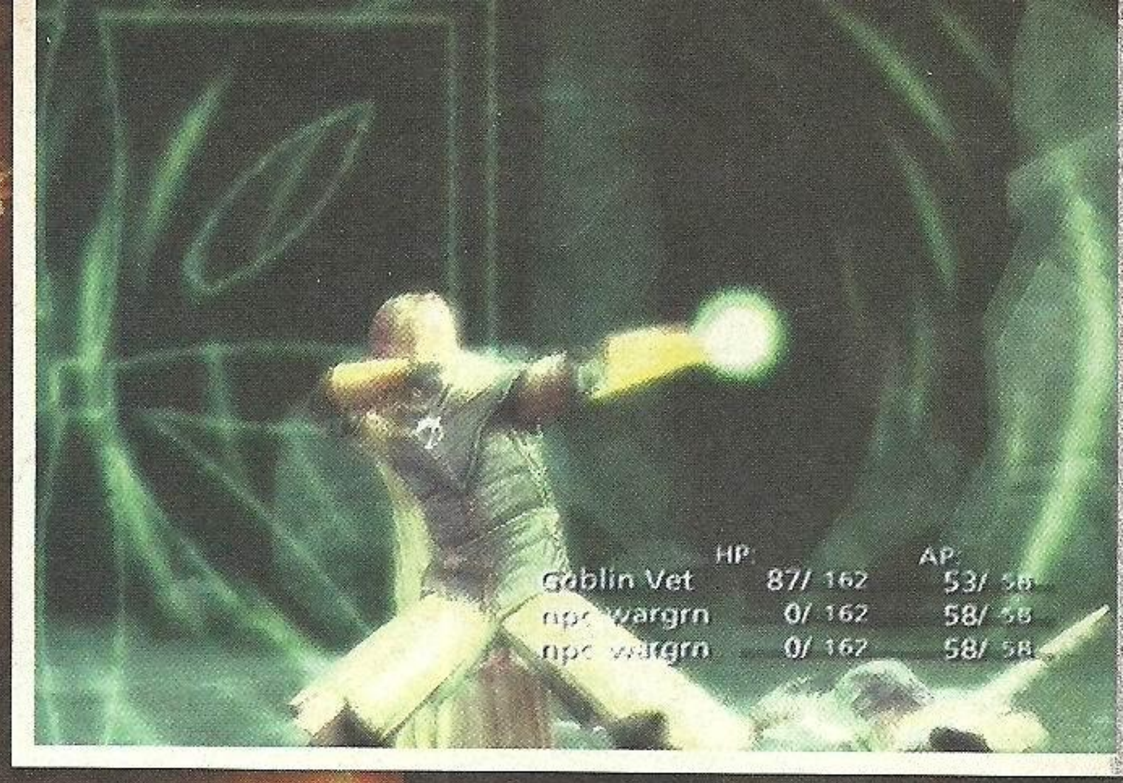
...na modłę japońskiego. Zakładam, że nie obce są Wam zasady kierujące japońskimi erpegami. Jedną z nich jest oczywiście system losowego generowania kolejnych walk. I jeśli do tej pory nie przepadaliście za wyskakującymi co chwila przeciwnikami, to Trzecia Era może Was odrzucić. Walk jest tu po prostu od groma; praktycznie na nich opiera się cała zabawa. Jak to w japońskich erpegach, zresztą. Co kilkanaście sekund czeka kolejny pojedynek, a na przykład w takiej Morii nie można wziąć nóg za pas i zwyczajnie zwiać z pola walki – w sumie słuszna decyzja, bo niby dokąd? Na szczęście możliwość ucieczki stanie się później dostępna. Choć nie wiem, czy warto z niej korzystać, bo levelować postacie jednak trzeba. Wiadomo – im dalej, tym trudniejsi i bardziej wymagający przeciwnicy.

Walki rozgrywane są z podziałem na tury. Po prawej stronie ekranu gra w formie ikonek pokazuje, w jakiej

Berethor potrafi natchnąć drużynę duchem bojowym.

Napotkana przypadkowo banda orków nie stanowi zagrożenia dla Berethora i Idrial - nawet z tak słabym poziomem zdrowia.

A to już Moria i ołtarzyk, który wzniosły Barlogowi gobasy i orki. Paskudny. Walka z nimi jest długa i zacięta.



kolejności nastąpią ataki, co umożliwia planowanie. Najczęściej pierwsi atakują przeciwnicy, co zrozumiałe – to oni napastują nas. Lista dostępnych opcji jest także w miarę tradycyjna dla erpega: atak bronią, atak wykorzystujący nabyte umiejętności postaci, specjały, magia, używanie przedmiotów. Podczas okrążenia drużyny przez przeciwników dochodzi możliwość zmiany pozycji bohatera, a podobno w dalszej części gry dojdą ataki łączone i inne możliwości kombinowania. Aha – są też punkty akcji i jeśli rzuciliśmy jakiś potężny czar, to trochę tur upłynie, nim zostaną zregenerowane i znów będzie można potężnie zaatakować.

Nabyte umiejętności postaci to na przykład Swordcraft w wykonaniu Berethora, czy Axecraft krasnoluda i jak łatwo się domyślić po samych nazwach, są to mocniejsze, wspomagane magią ataki bronią białą. Berethor, naturalny lider drużyny może natchnąć resztę ekipy i zainspirować towarzyszy do lepszej walki, czy obrony – do tego służą jego specjalne możliwości. Tutejsze summony, czyli mocne ataki magiczne znajdują się w zakładce magii – na razie dane mi było obejrzeć dosłownie kilka, w tym jeden bardzo efektowny: Helms Deep Volley. To srebrny deszcz strzał, zadający obrażenia wszystkim znajdującym się na polu walki przeciwnikom. Bardzo przydatny na większe ekipy.

Niektóre postacie mają naturalne, że tak to ujmę, predyspozycje, do walki ze specyficznym gatunkiem monstrów. Krasnolud Hadhod w Morii nauczył się specjalnego ataku konkretnie masakrującego gobliny – bez jego mocnych ciosów walki sprawiłyby mi o wiele więcej kłopotów. Z pewnością był dodatkowo podrażniony tym, co paskudne stwory zrobiły z salami pałacu Durina...

Nie do końca rozumiem jednak fakt, że w Morii walczyło ramię w ramię jedynie troje bohaterów z mojej czteroosobowej ekipy. Czwarty – na ogół był to Elegost – nie brał udziału w starciach, choć po wygranej potyczce podwyższały się jego statystyki. Wcześniej potrafił z łuku strącić czającego się na szczycie ruin orka, tutaj także przydałby się w kilku sytuacjach. W każdym razie walki są niezłe, efektowne (szalejąca kamery, efekty świetlne czarów) i całkiem dynamiczne, jak na turowy system.

STATZ & SKILLZ

Sporą rolę odgrywają skille, czyli umiejętności postaci. Każda ma swój specyficzny garnitur umiejętności, ale nie są one dostępne od początku – trzeba na nie zasłużyć. A zasługuje się oczywiście przez zdobywanie punktów doświadczenia w kolejnych walkach i w ten sposób koło się zamyka: trzeba walczyć, bo bez walki nie ma punktów, a bez punktów nie ma skilli, a bez trupów przeciwników nie ma przedmiotów.

Gracz wybiera ze specjalnej listy umiejętność, którą chce rozwijać, przy czym naturalnie różnią się one w zależności od postaci. I tak Idrial najszybciej rozwija umiejętności leczenia, choć może i inne. Berethor – operowanie mieczem, magię i możliwość inspirowania drużyny. Liczba skilli jest potężna; po kilkanaście dla danej kategorii, a kategorii również niemało. Jest na przykład umiejętność tworzenia przedmiotów – brakuje energii, więc można sobie wyczarować magiczną flaszkę.

Oczywiście te najbardziej zaawansowane umiejętności nie odkryją się przed graczem w początkowych rozdziałach.

Są także przedmioty ukryte w skrzyniach bądź zabierane usiekanym przeciwnikom.

Flaszki z napojami magicznymi,

DRUŻYNA „B"

Zawsze podobał mi się pomysł postania za Drużyną Pierścienia drugiej ekipy, która obserwowałaby Froda i spółkę z ukrycia, a w razie niepowodzenia poniosłaby dalej Pierścień. No sami powiedzcie, takie przeziomy jak Gandalf i Elrond z pewnością zabezpieczyliby się „na wszelki wypadek". Hehe. Faktem jest, że drużyna w Trzeciej Erze składa się z przedstawicieli różnych ras, identycznie jak Drużna A... Oto kilka słów o postaciach, które udało mi się ograć.

Berethor

Zwiadowca z Gondoru, główna postać tej bajki. Prawy i szlachetny, dobrze radzi sobie z bronią białą (miecze, włócznie), a nieco gorzej z czarami. Dysponuje też niewielkim potencjałem do rozwijania Magii Cienia - udało mi się wyhodować u niego rzadką, acz niezwykle przydatną umiejętność wysysania energii z przeciwników, by następnie dodać jej sobie. Wali średnio, czaruje średnio... Co zatem na plus? Otóż ma niezwykle przydatną umiejętność „natchnięcia" ekipy podczas walki. Może ich zmotywować do lepszej młócy, zapewnić im większą zręczność i tym podobne.

Idrial

Panienka Idrial spotyka Berethora niby przypadkiem, zupełnie nieświadomie prowadzi go także w miejsca, które odwiedziła wcześniej drużyna... Ale wiemy z jej zdawkowych, urwanych zdań, że jest w tym wszystkim jakiś cel. Służy Galadrieli i jest - co oczywiste - najsłabszą pod względem siły uderzeniowej postacią w grze. Ma za to konkretne możliwości magiczne, a jej głównym powołaniem w drużynie jest oczywiście leczenie. Co udaje jej się czynić nadzwyczaj skutecznie - gdy rozwinie umiejętności, potrafi przywrócić 30-40 procent energii postaci.

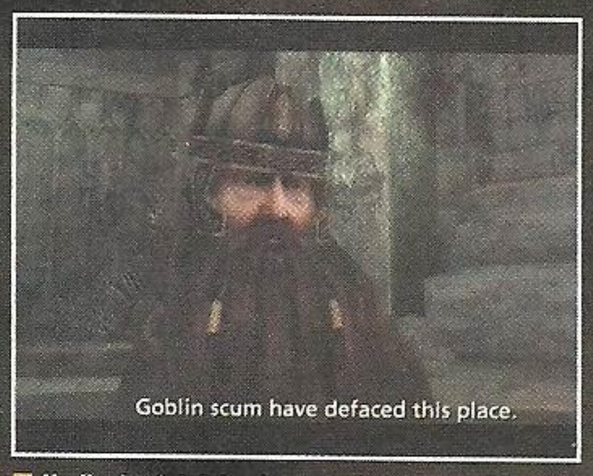
Hadhod

Krasnolud to fajny koleś. Lekko ograniczony, fakt, ale jak już przyłoży swoim wielgachnym toporem, to aż wióry lecą. Ta rasa nienawidzi orków i goblinów panoszących się w Morii, stąd pod ziemią jego ciosy mają masę agresji i zadają więcej obrażeń, niż kogokolwiek innego. Szczególnie, gdy rozwinąłem kilka jego lepszych ataków (Goblin Bane), a także krasnoludzką magię, dzięki której Hadhod potrafił dotrzeć nawet do przeciwników znajdujących się w oddali. To naprawdę nieoceniona postać w Morii - dbajcie o jego zdrowie, bo zwrotny nie jest i często dostaje baty.

Elegost

Chłopak od Aragorna, czyli potomek Dunedainów. Krótko mówiąc - strażnik, obieżyświat, strider. Wprawdzie poznajemy go dość wcześnie, bo pod Karadhrasem, gdzie poszukuje swojego kumpla karasnoluda, ale potem najmniej udziela się w walce, przez co pozostał postacią dość tajemniczą - absolutnie nie dał się poznać praktycznie z żadnej strony. Wbrew zdrowemu rozsądkowi jego przeznaczeniem nie jest wielki, dwuręczny miecz, ale łuk, z którego bezlitośnie szyje do przeciwników. Dzięki niemu można ustrzelić orka kąsającego z dachu czarami.

Do drużyny na stałe dołączą jeszcze dwie postacie. Kobieta - Morwain oraz typ imieniem Eaoden. Ten ostatni jest na pewno Jeźdźcem Rohanu, natomiast Morwain wygląda na elfkę. Ale to nie koniec atrakcji - w każdej z większych bitew spotkamy jakąś postać z filmu, która na chwilę przyłączy się do Drużyny. Na przykład Gandalf na moście podczas walki z Balrogiem, Legolas przy bitwie w Helmowym Jarze, Faramir, Eowina, Gimli. Zdaje się nawet, że sam Król Aragorn zaszczyci nas swoim mieczem.



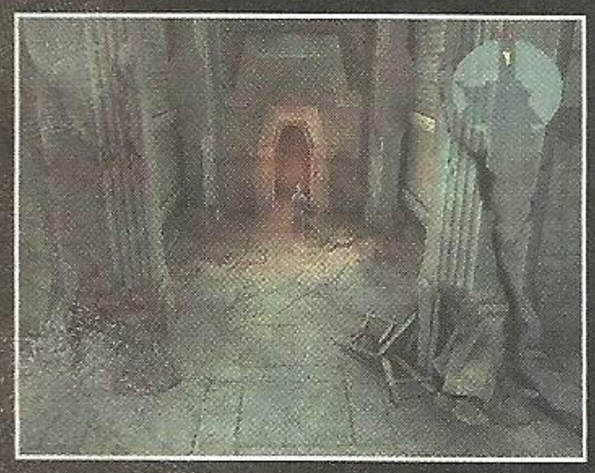
Hadhodowi daleko do stereotypu krasnoluda nakreślonego przez Andzeja Sapkowskiego - nie pluje, nie beka i w ogóle jest na ogół kulturalny. Naturalnie jednak elfy i ich magia przejmują go lękiem, a o Galadrieli mówi per "czarownica".

Gra co jakiś czas odkrywa przed nami fragment rysu historycznego. Na przykład poznajemy Elegosta - leci filmik o Strażnikach, poskładany z ujęć Aragorna z filmowej trylogii. Narratorem jest oczywiście Gandalf.

Jak się okazuje, naszej ekipie udało się odnaleźć drugie krasnoludzkie drzwi prowadzące do Morii. Przedtem jednak czeka ich dość długa walka ze Strażnikiem, czyli zmutowaną ośmiornicą plującą zielonymi glutami. Spokojnie można ją pokonać - prawdziwa zabawa dopiero się zaczyna.

Caradhras (u nas Karadhras) czyli Czerwony Róg - góra, która zmogła Drużynę Pierścienia.

Nieco zieleni w tym smutnym, wyniszczonym wojnami świecie. Zielni i skał, naturalnie...

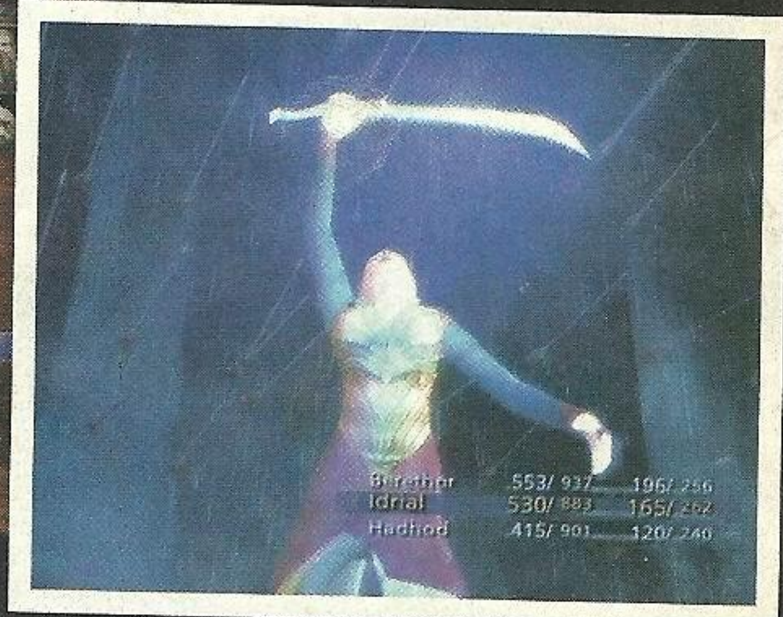


Niektóre widoki są naprawdę przepiękne. Autorzy mieli wgląd w szkice i trójwymiarowe modele wykreowane na potrzeby filmu i to widać - jest identycznie, jak w obrazach Petera Jacksona.

Spójrzcie na widniejący w oddali most... Tak, dokładnie - to Balrog mocujący się z Gandalfem! Nas tymczasem czeka walka z dwoma potężnymi trolami.

W erpegu nie mogło zabraknąć licznego ekwipunku znajdowanego w stojących sobie tu i ówdzie skrzyniach, a także zdobywanego na pokonanym wrogu. Co milutkie - jeśli ubierzemy postać w zbroję, czy hełm, będzie to widać.

Liczba skilli do rozwijania jest potężna. Od białej i czarnej magii, przez możliwość tworzenia przedmiotów, specjalnych skilli dla danej postaci, a także uczenie się nowych, potężniejszych ataków bronią białą. Dużo tego.



TRZECIA ERA JEST NASZPIKOWANA DO GRANIC PRZYZWOITOŚCI WSTAWKAMI FILMOWYMI, KTÓRE WPROWADZAJĄ W HISTORIĘ ŚRÓDZIEMIA, OPISUJĄ MIEJSCA, RASY I WYDARZENIA.

nowe miecze, tarcze, hełmy i zbroje. Naturalnie można nimi do woli ekwipować postacie. Dla mniej zaawansowanych, bądź pospiesznie przebijających się przez Śródziemie graczy przewidziano opcję automatycznego ekwipowania postaci – jeśli znaleziona broń będzie zadawała więcej obrażeń, automatycznie zostanie przydzielona bohaterowi.

TECHNIKALIA

Podobnie, jak w przypadku dwóch poprzednich gier na motywach filmów Jacksona ekipa z EA miała dostęp do trójwymiarowych modeli, szkiców i w ogóle wszystkich materiałów wykorzystanych przy produkcji kinowych obrazów. Owocuje to dość wiernym odtworzeniem tego świata w grze – na przykład Moria wygląda dokładnie tak samo: kolumny, ornamenty, kamienne mosty... Świetna sprawa. No i spore ułatwienie dla grafików, hehe. Trzecia Era nie wygląda jakoś oszałamiająco, ale to kawałek dobrej roboty. Bardzo podobało mi się otoczenie, połączone klimatem z filmami, ale momentami pozwalające grafikom na nieco kreatywności. Ruiny na szczycie góry, elfia twierdza w lesie, przystań ze stojącymi łódkami – miodzio. Modele postaci są ładne, a przy zmianie zbroi, hełmu czy innego ekwipunku możemy zaobserwować to także na ekranie. A przeciwnicy w postaci trolli, goblinów i orków to prawdziwe szkarady. Oczywiście podczas przemierzania kolejnych miejsc obserwujemy klasyczny widok tpp, a postacią kierujemy przy pomocy lewej analogowej gałki (prawa steruje kamerą). Z kolei gdy rozpocznie się walka, kamera przechodzi do statycznej pozycji, a ujęcia dynamicznie zmieniają się podczas kolejnych ataków. Mocnym punktem oprawy są naturalnie efekty czarów – niektóre naprawdę potrafią zadziwić. Wiadomo też, że gra śmiga na zmodyfikowanym i rozszerzonym silniku LOTR: Return of the King i stara się w miarę możliwości doczytywać wszystko w locie. Aha – Trzecia Era jest, niejako z przyrodzenia, naszpikowana do granic przyzwoitości wstawkami filmowymi, które wprowadzają w historię Śródziemia, opisują miejsca, rasy i wydarzenia. Narratorem jest Gandalf, czyli Sir Ian McKellen, który nagrał dla potrzeb gry zupełnie nowe kwestie.

Muzyka to oczywiście remiksowane utwory z filmu, świetnie współgrające z tym, co dzieje się na ekranie. Nieźle dobrano też głosy postaci, krasnolud z ruskim akcentem potrafi konkretnie rozbawić. Za to efekty podczas walk są kapitalne, szczególnie co głośniejsze szczęknięcia stali czy uderzenia żelaza o kamień. Głośne, dudniące, z wykopem.

CO DALEJ?

Dużo, dużo niewiadomych. Jestem ciekaw tego, co przygotowali autorzy, bo kilka godzin spędzonych w Śródziemiu spowodowało, że mam ochotę sprawdzić ukończoną grę. Fakt – w porównaniu do rozbudowanych, oferujących w pełni żywy świat erpegów Trzecia Era prezentuje się zdecydowanie oldskulowo, ale z drugiej strony czy ktoś widział wcześniej erpega firmowanego przez Electronic Arts? Wiadomo, że będzie to gra raczej mainstreamowa, skierowana do szerokiej liczby odbiorców i w niektórych miejscach uproszczona, ale przez możliwość grzebania w statsach i dowolnego ekwipowania postaci ma szansę spodobać się także starym wyjadaczom, bo muszę jeszcze dodać, że jakoś strasznie łatwo wcale nie było. No i bez wątpienia sporym atutem jest to, że w wersji na PlayStation 2 ukaże się po polsku.

W każdym razie chętnie przemierzę stepy Rohanu, wezmę udział w bitwie o Minas Tirith, wciągnę choć na chwilę do drużyny Aragorna i Legolasa... Ba, z przyjemnością rozłupię kilka orkowych czaszek siekierką Gimlego. Ale z werdyktem muszę się jeszcze wstrzymać. ■ ■

RECENZENCI WE WRZESNIU

Kolejny miesiąc i następna porcja świeżego stuffu do ograniu. Zaczyna się robić gorąco.

BANAN
Trzy słowa: Fable. Zaraz, to było tylko jedno słowo. Nieważne. W każdym razie Banan długo i namiętnie mielił najnowsze dziecko Petera Molyneux, czego efekty niebawem przeczytacie. A także... został przylapany na graniu w Burnouta 3!

MATT
Matt miał sporo zabawy z amerykańską Zeldą - na tyle się wkręcił, że aż z żalem zasiadał do recenzji. No ale tutaj znalazł to, czego pragnął: Viewtiful Joe i DJ: Decks & FX. I kilka innych, khem, mniej ciekawych pozycji.

MARCELLUS
Marcellus przechodzi kryzys spowodowany nadmiarem ulicznych wyścigów samochodowych. Przed nim jednak duży materiał o NFS2U... Ups. W każdym razie ustalone: Outruna 2 do recenzji bierze Gulash.

MIELU
Po spłodzeniu *Japońskiego Pata* nasz ostatni nabytek zabrał się żwawo Forgotten Realms: Demon Stone oraz za japońskie do bólu Spy Fiction. Wprawdzie ta ostatnia nie zastąpi mu Snejk Itera, o którym śni, ale już niedługo...

GULASH
Zmagania z betą Lord of the Rings: Third Age omal go nie zmogły bo i wieszało się to cacko nieziemsko, ale zdążył poszaleć w sieci w Burnouta i w ostatniej chwili dorwał jeszcze Star Wars Battlefront. I rozczarował się Conflict: Vietnam.

GRABARZ
Maestro Grabber przez pół września nurkował, a drugie pół grał. Fajnie, co? Hehe. Pierwsza faza zabawy z Fable zaowocowała licznymi zachwytami pod adresem tej pozycji w bombach smsowych. Co było potem - przeczytacie w recenzji.

OSKAR
Dawno go nie gościliśmy w Neo, bo i niezwykle zajęty to osobnik. Nocturne może nie zwaliło go z nóg, ale z przyjemnością przystąpił do ogrywania tej pozycji. I bardzo dobrze - właściwy człowiek na właściwym miejscu.

QOORA
Pierwsza wersja recenzji Silent Hill 4 autorstwa tego jegomościa zajmowała jedynie sześć stron. Na szczęście udało się doprowadzić sprawę do szczęśliwego finału... W przerwach od silenta relaksował się Terminatorem.

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerwowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrać.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.

- **Dobre:** Prześliczna grafika, bardzo solidny model jazdy i fizyka oraz tryb kariery.
- **Złe:** Bez większych wpadek, ale momentami pojawia się uczucie deja vu.
- **Brzydkie:** Nie bardzo, to jedna z ładniejszych samochodówek na PS2 i Xboxa.

Po raz pierwszy Colin trafia do sieci i to zarówno na PS2, jak i na Iksboksie. I to trafia tak na serio – można się ścigać z duchami przeciwników, a nie, jak to było w przypadku części poprzedniej, sprawdzić tylko czasy przeciwników. Na PS2 to pierwsza rajdówka oferująca grę online, a w przypadku Xboxa druga po RalliSport.

COLIN McRAE RALLY 2005

GDY OGLĄDAŁEM WERSJĘ PREVIEW MYŚLAŁEM, ŻE NAJNOWSZY COLIN BĘDZIE DOŚĆ PRZECIĘTNĄ POZYCJĄ. NA SZCZĘŚCIE POMYLIŁEM SIĘ I TO BARDZO – JEST O WIELE LEPIEJ.

Mimo to skok jakości w porównaniu do Colin McRae Rally 04 nie jest wybitny i jeżeli macie część poprzednią, którą uważam za całkiem dobrą, to odsłonę 2005 możecie sobie w zasadzie odpuścić – nie znajdziecie tu zbyt wiele nowego (poza trybem kariery oczywiście). Ale jeżeli ostatnią częścią, w którą mieliście okazję grać jest „trójka", to najnowszy Colin dostarczy Wam naprawdę dużo radości. Głównym powodem, dla którego warto pokusić się o zakup Colin McRae Rally 2005 jest tryb kariery skonstruowany w sposób nieco podobny do tego, co posiadacze Xboxów znają z RalliSport Challenge 2. W ponad dwudziestu challenge'ach czeka na pokonanie około trzystu odcinków specjalnych w kilkudziesięciu rajdach, pucharach i innych wyścigach. Gigantyczna ilość pracy i całkiem dobry pomysł ze strony Codies, choć trzeba zaznaczyć, że nieco późno na niego wpadli. I nie jako pierwsi. Ale dobrze, że właśnie tak skonstruowany tryb kariery znalazł się w nowym Colinie – gracz regularnie odkrywa nowe samochody i usprawnienia do nich, a także widzi, jakie robi postępy. A to zawsze podnosi poziom motywacji do dalszej zabawy. Tak, kariera to zdecydowanie dobry pomysł i całkiem przyzwoicie wykonany. Z kolei tryb mistrzowski pozwala standardowo wcielić się wyłącznie w Colina (jak w „trójce") i zdobyć mistrzostwo w dowolnej klasie samochodów. Tu, w przeciwieństwie do kariery, wszystko jest mniej więcej tak, jak w normalnych rajdach WRC – punkty serwisowe co dwa odcinki i zawsze trzeba przejechać po kolei odcinki umiejscowione są w jednym z dziewięciu krajów. Spośród nich jedyną nowością są bardzo szybkie, w większości asfaltowe odcinki w Niemczech. Nowe trasy dołączają tym samym do szybkiej i lesistej Finlandii, śnieżnej Szwecji, krętej, asfaltowej Hiszpanii, błotnistej Anglii, szutrowej Grecji, pokręconej Japonii, szybkich odcinków w USA i najeżonych hopkami tras australijskich. W sumie do przejechania mamy siedemdziesiąt dwa odcinki specjalne, a dla ścisłości dodam, że w przypadku kariery odcinki są po prostu wymieszane i przynajmniej kilka razy przyjdzie nam się ścigać na znanych już trasach.
Przy sprawdzaniu w akcji wersji preview najbardziej martwił mnie nieco bezjajeczny model jazdy. Jednak Codies znaleźli czas, by go poprawić i jest lepiej niż się spodziewałem. Nie tak szybko, a trochę bardziej technicznie. Co oczywiście powinno być priorytetem w przypadku rajdów samochodowych. Wprawdzie w porównaniu do Richard Burns Rally to i tak dość łatwa zabaweczka, ale nie jest źle i jeździ się bardzo przyjemnie, a samochody dobrze zachowują się na trasach. Model jazdy jest w miarę wiarygodny, sterowanie dokładne i w zasadzie przyczepić się można tylko do nieco nadmiernej pobłażliwości na błędy. Ale po Richard Burns Rally każdy byłby skrzywiony pod tym względem, więc tak naprawdę wszystko w nowym Colinie jest pod tym względem jak najbardziej w porządku – dobra mieszanka zręcznościówki dającej radość z samego śmigania po trasach z symulacją i satysfakcją płynącą z bezbłędnego pokonania jakiejś trudnej kombinacji zakrętów. Nie do końca więc sprawdziły się zapowiedzi programistów głoszące, że tym razem nastawią się wyłącznie na prędkość. I bardzo dobrze.
Za to wizualnie najnowsze dziecko Codies naprawdę zrywa kask – w przypadku Xboxa jest to poziom, który zagraża nawet RalliSports Challenge, a na PS2 jest to w tym momencie bez wątpienia najładniejsza rajdówka. Genialny system zniszczeń, solidne tekstury, śliczne oświetlenie i efekty pogodowe (ach ten deszcz na szybie, nigdzie nie ma ładniejszego – od „trójki" się można nim zachwycać) i mnóstwo smaczków, w stylu na przykład liści spadających z drzewa, gdy w nie przywalimy. Nie zaobserwowałem żadnych przycięć animacji. Za to doszło nowe ujęcie kamery niemal identyczne jak w Gran Turismo – kamera zawieszona nisko nad ziemią daje niesamowite uczucie prędkości, ale wymaga nieco większej wprawy niż kierowanie z widoku trzeciej osoby, bo trudniej jest choćby ocenić, czy zawadzimy uciekającym na zakręcie tyłem samochodu w drzewo czy nie. Aha, kibice wreszcie wyglądają w miarę przyzwoicie, znaczy się nie są za bardzo rozmazani i nawet niektórzy machają łapkami... ale jakoś nieśmiało tak. No i o dziwo usunięto rozmycie obrazu towarzyszące w wersji preview solidnemu przywaleniu w jakąś przeszkodę przy widoku z wewnątrz samochodu, a mające ilustrować oszołomienie kierowcy. Dźwięk jest pierwsza klasa, każdy samochód brzmi inaczej, w każdym inaczej wchodzą biegi, inaczej rzęzi uszkodzony silnik, inaczej słychać, gdy kamera jest wewnątrz samochodu, a inaczej gdy na zewnątrz. No po prostu ekstra. A nie zapomniano też o odgłosach otoczenia – np. grzmoty podczas ulewnych odcinków specjalnych brzmią jak w najlepszym survival horrorze od Capcomu. I szkoda tylko, że pilot jest taki spokojny – nawet po najbardziej brutalnych dzwonach złego słowa nie powiedział i nawet się nie przestraszył. A to, że pilot okazuje jakieś uczucia bardzo podobało mi się w Richard Burns Rally.
Podsumowując – nowy Colin to bardzo dobra gra z jednym „ale" – niemal non stop czułem się jakbym miał deja vu. Bowiem zestaw tras, który oferują nam Codies jest już nieco wyświechtany. Oczywiście odcinki projektowane są za każdym razem od nowa, ale mimo wszystko to nieco za mało – przydałoby się więcej krajów po prostu, większe zróżnicowanie krajobrazów. Ale tak poza tym to wszystko w tej odsłonie Colina jest w jak najlepszym porządku.
Marcellus ■ ■

Graficznie to prawdziwe cacuszko i pierwsza liga na PS2. Nieznacznie przegrywa z Rallisportem 2 na Xboxa...

PS2 i Xbox — Trochę mało nowości, ale i tak jest dobrze.

- **Wydawca:** Codemasters
- **Producent:** Codemasters
- **Liczba graczy:** 1-2 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor, Live!

8.5

- **Dobre:** Grafika, muzyka i „siwy dym" czyli intensywność walk.
- **Złe:** Kamera czasem stara się być zbyt filmowa. Takie sobie AI członków ekipy.
- **Brzydkie:** Dlaczego tak krótko? Dlaczego tak łatwo?

Zaprawdę, cudny to widok. Wielki muthafukka z toporzyskiem sięgającym drugiego piętra i jego hatastra przeciwko trzem herosom...

Smoki głupie nie są, ale bajki na temat ich inteligencji są zdecydowanie przesadzone. Smoka pokonał sprytem niegdyś pewien szewczyk, a teraz możemy i my. Tyle. że my zrobimy to OGNIEM KURDE I MIECZEM STALĄ ŻELAZEM I MAGIĄ!

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

W ŻYCIU RYCERZA NIE MA CZEGOŚ TAKIEGO, JAK SPOKOJNY SPACER.

Przekonał się o tym pewnego słonecznego dnia Rannek, jeden z trojga bohaterów gry **Fogotten Realms: Demon Stone**. Nie codzień przelatuje człowiekowi nad głową smok, prawda? Podobnie jak nie jest na porządku dziennym widok wioski, w której toczy się bitwa między dwoma rasami potężnych stworów, nie zwracających uwagi na to, że giną też niewinne istoty.
Rannek jako rycerz prawy i sprawiedliwy nie może stać z założonymi rękoma. Po krótkiej animacji liczonej na silniku gry osoba dzierżąca pada klepie bezmyślnie w przyciski w nadziei na błyskawiczne opanowanie sterowania. Tyle wprowadzenia, bo w zupełności wystarczy. Autorzy **Forgotten Realms: Demon Stone** są twórcami siekanki LOTR: Two Towers opartej na licencji Władcy Pierścieni. A przypominam o tym dlatego, że najnowsze dziecko ekipy ze Stormfront Studios jest jej bardzo bliskim kuzynem. Zabawa polega na tym samym: trzeba przebić się przez zastępy nieprzyjaźnie nastawionych kreatur prąc cały czas przed siebie, na końcu pokonując bossa. Ekipa kierowana przez gracza składa się z trzech postaci. Rannek'a już znacie. Po pokonaniu kilku przeciwników trafia do miejsca, w którym poznaje Zhai. Ta urocza lalunia, będąca w połowie leśnym elfem, a w połowie drowem (czyli ciemnym/mrocznym elfem, bo to właśnie w Forgotten Realms znaczy „drow"), jest z natury trochę złośliwa i podczas gry nie raz przyjdzie usłyszeć jej komentarze na temat słabej postawy gracza. Potrafi też na chwilę stać się niewidzialna i po cichu załatwić kogo trzeba. Do tej dwójki dochodzi mag Illius, który nie tylko rzuca czary, ale też nie boi się wziąć lagi do ręki i przylać nią przeciwnikowi. Zuch czarodziej! Każdy z bohaterów przeżywa pewien kryzys emocjonalny i to właśnie jest powodem ich przypadkowego spotkania, ale nie będę zdradzał szczegółów fabuły. Zajmie się nimi mentor Illiusa – Khelben, który sto lat wcześniej zamknął w magicznym kamieniu przywódców dwóch armii ras Slaad i Githyanki, dążących do zapanowania nad światem. Łobuzy walcząc ze sobą o dominację niszczyły wszystko, co stało im na drodze. W wyniku pewnego splotu wydarzeń oboje uwalniają się z zamknięcia i to gracz musi ponownie ich schwytać.
Oczywiście fabuła jest tu tylko dodatkiem – esencję gry stanowi radosna młócka. Największą zmianą w stosunku do Two Towers jest możliwość dowolnego przełączania się między członkami ekipy w wybranym momencie. Wprowadza to do zabawy element taktyczny. Trzeba rozsądnie żonglować postaciami, bo jatka jest naprawdę konkretna. Niestety jest to również ułatwienie, bo można w dowolnej chwili przeskoczyć z ledwo żywej postaci do innej i dalej kręcić młyńce mieczem czy łagą. Bo jest tak, że jeśli prowadzony przez konsolę członek ekipy ma minimum energii, to i tak nie zginie – chyba, że gracz za późno wyskoczy z jego ciała. I to dobrze, bo nikt nie rozwali pada o ziemię tylko dlatego, że po przejściu jakiegoś trudniejszego momentu postać kierowana przez konsolę nagle otrzymała śmiertelny strzał znikąd.
Nagrywać stan gry można tylko po zakończeniu poziomu, podczas zabawy trzeba zaliczać checkpointy. Po śmierci powtarza się tylko fragment od ostatniego filmiku. Jest to rozsądne, bo walki są bardzo intensywne i klęska pod koniec misji mogłaby doprowadzić do frustracji. Ogólnie gra jest jednak dość łatwa. Nie uznałbym tego za minus, gdyż wiem jak wiele osób zraża się do zbyt trudnych pozycji, ale problem w tym, że poziomów jest tylko dziesięć i ze spokojem można zakończyć zabawę w siedem godzin. A to już raczej za mało nawet dla osób nie przepadających za długaśnymi pozycjami. Dla hardcore'owych wyjadaczy zabawa będzie zdecydowanie za krótka.
A szkoda, bo Demon Stone ma dużo zalet. Graficznie jest wyśmienicie. Bardzo ładnie prezentują się twarze bohaterów i nawet ruchy ust pasują do tego co mówią. Na młot Thora, to powinno być czymś normalnym, a brakuje tego nawet w Final Fantasy X. Duży plus. Spora liczba przeciwników na ekranie nie równa się szarpiącej animacji. Wszystko śmiga jak należy, chociaż sześćdziesiąt klatek to raczej nie jest. Oczywiście postawiono na ilość, a nie różnorodność napotykanych stworów, ale nie ma czym się przejmować, bo gdy widzi się takie akcje jak na początku gry, to dech zapiera – mnóstwo walczących ze sobą postaci, latające koło głowy strzały i smok zionący ogniem... Ten ostatni jest jednym z bossów, a pojedynki z nimi są świetnie zaprojektowane. Czasem, jak w przypadku pana latającego i palącego, podzielono je na dwie części i choć trudne nie są, to dają cholerną satysfakcję. Podobnie jak to, że czasem przyjdzie wcielić się w bonusową postać typu gigantyczny strażnik z rzeźnickim toporem. Większym nawet od bohaterów, a to już nie w kij dmuchał.
Czy pisałem już, że grafika jest przepiękna? Bardzo ładne tekstury, smaczki w postaci zwalniającego czasu, różnorodne poziomy jak wioska elfów, gęsty las, grota smoka czy świetna wieża Khelbena pomagająca w walce – posągi zadają ciosy przeciwnikom, wiszące na ścianach miecze nagle w nich wystrzeliwują, spadają im na głowy książki. To ogromne zalety gry, a całość doprawiono genialną muzyką bitewną. Pierwsza klasa, zupełnie jak w Powrocie Króla. Walące bębny, „niszczące ściany" chóralne głosy doskonale pasują do tego, co dzieje się na ekranie. Do tego doskonali lektorzy i jest już wyśmienicie.
Szkoda, że świeci tu i ówdzie niewykorzystany potencjał. Na przykład dostępny po misjach sklep z bronią, umiejętnościami, czarami itp. zupełnie nie przykuł mojej uwagi. Opcja autobuy załatwia problem zakupów, które i tak są średnio przydatne. Bohaterowie mają swoje specjalne ataki, ale co z tego, skoro klepiąc ciągle iksa można przejść całą grę? Jakby nie patrzyć tytuł jednak bardzo solidny, ale zbyt duże minusy by dać ocenę celującą. Siódemka z groszami i basta.
Mielu ■ ■

Stormfront Studios pracowali nad tą pozycją od czasu ukończenia Two Towers, czyli praktycznie ponad dwa lata. Zapowiedziano też wersję na Xboxa.

MIELU NARZEKA CZ. 3

Skoro ostatnio dobrze się bawię czepiając się różnych rzeczy w ramkach, to i teraz sobie pozwolę. Czemu nie da się pograć z drugą osobą dzierżącą pada w trybie CoOp? Do diabła, w pojedynkę nie jest tak fajnie, bo AI kierowanych przez konsolę postaci świetne nie jest – qoorka, jak nawalam czarami w smoka to rycerz mógłby mi osłaniać plecy chyba, nie? Poza tym nie jest to pozycja, przy której będziecie się dobrze bawić dwa razy. Za duża liniowość i zbyt niski poziom trudności. Na koniec jeszcze sprawa filmowych ujęć. Ja się cieszę, że czasem kamera przeskakuje w zupełnie inne miejsce i wzrasta przez to dynamika, ale czemu robi to tak, że zdarza jej się zgubić bohatera?

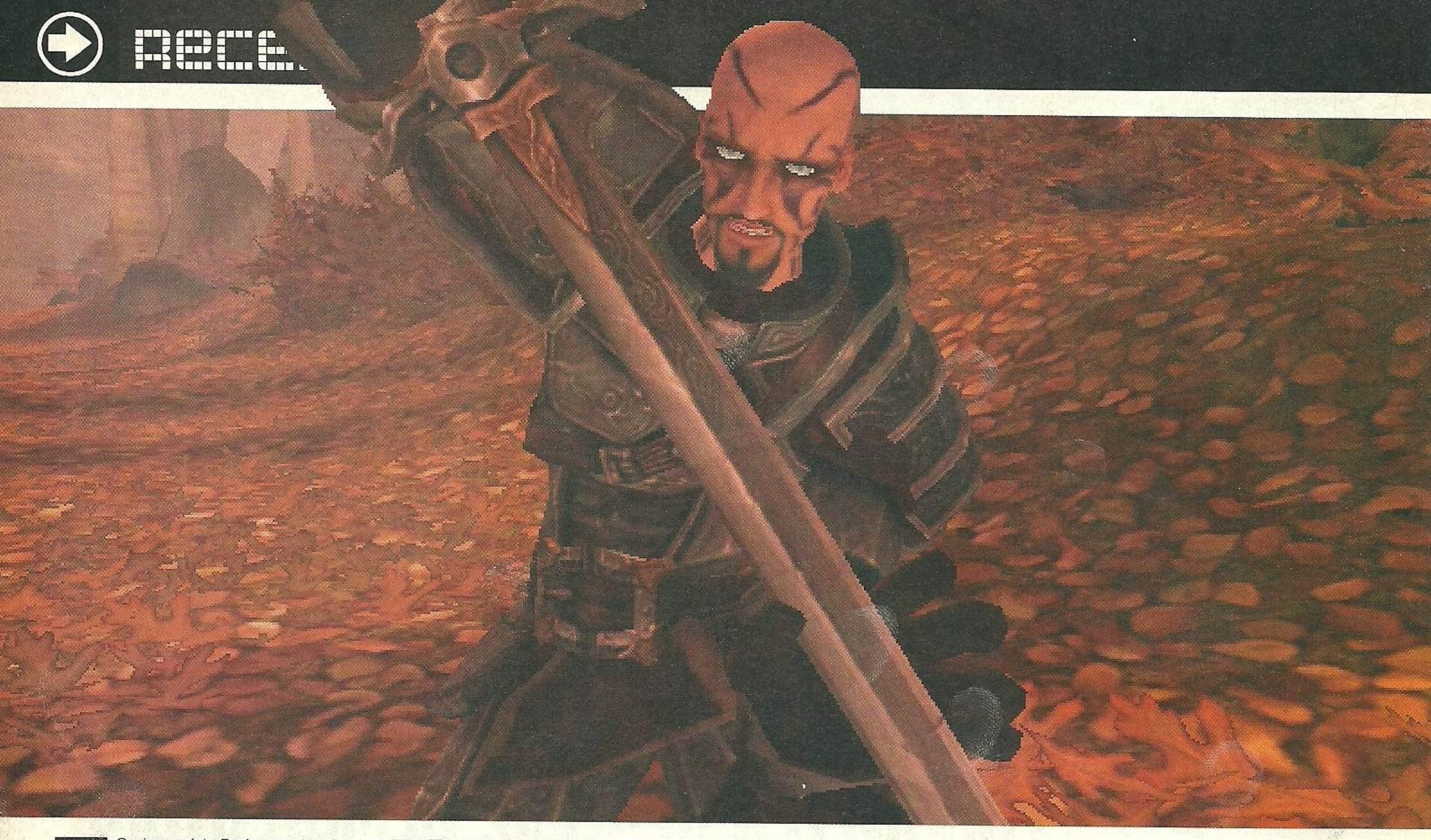
PlayStation 2 — Two Towers w nowych szatach. Ładne! Bardzo!

- **Wydawca:** Atari
- **Producent:** Stormfront
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

7.4



FABLE

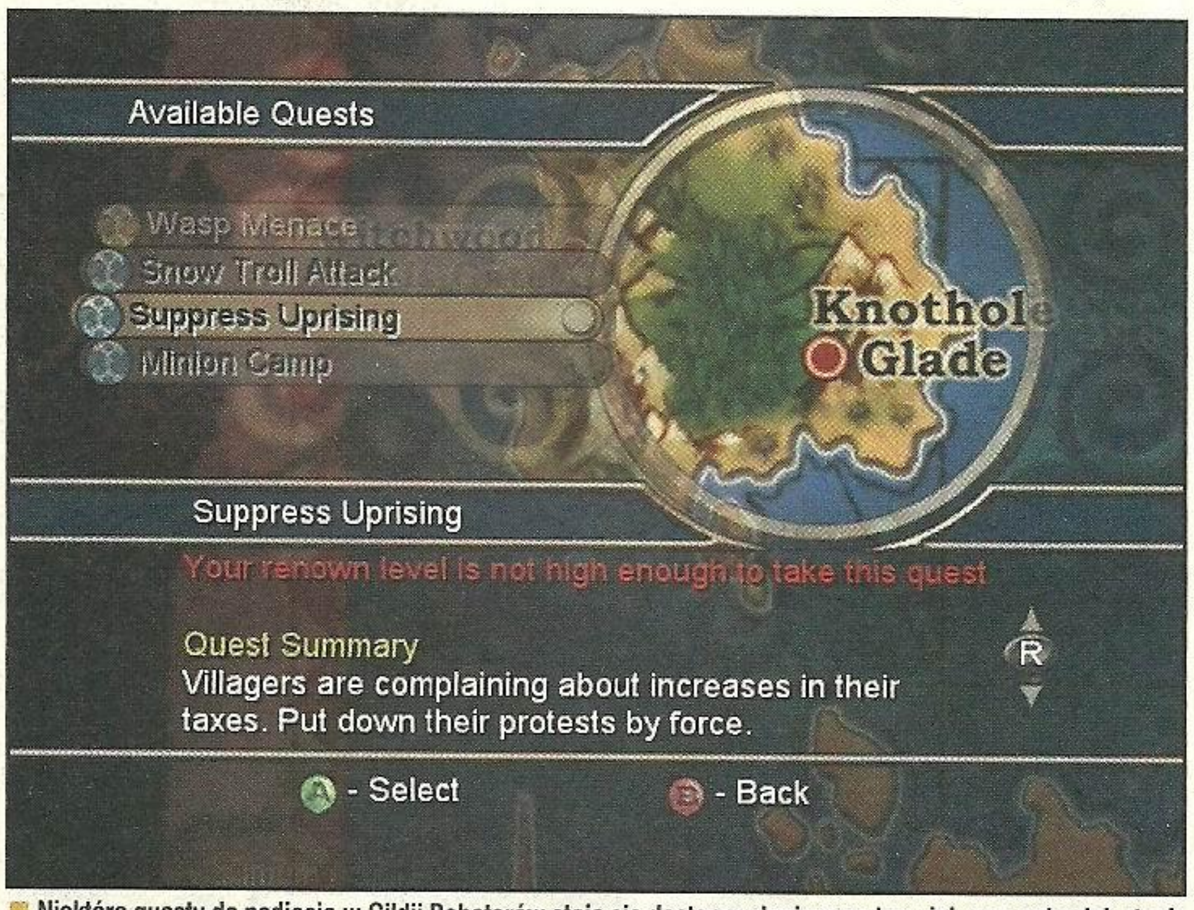
PROJECT EGO PRZYBRAŁ OSTATECZNĄ FORMĘ

Geniusz gości z Rockstara odpowiedzialnych za GTA III osiągnął apogeum przy planowaniu San Andreas. Zaskoczył mnie już sam koncept Vice City. Kiedy pierwszy raz usłyszałem informacje o kontynuacji pierwszego trójwymiarowego GTA nie mogłem zrozumieć. Brzmiało to jak dodatek, mod, zestaw nowych skinów, ale nie jak pełnowymiarowa gra. Sytuację dodatkowo komplikowała sprawa, że Vice City miało być na konsole – czy konieczne będzie posiadanie dysku z GTA III, żeby to odpalać? W skrócie – nie bardzo wiedziałem z czym będzie się to jadło. Potem zobaczyłem i zrozumiałem. A teraz nadchodzi San Andreas i robi to jeszcze lepiej. Umówmy się - na całym świecie każdy chce być, że tak powiem, bez disrespektu, Czarnuchem. Wszędzie, gdzie nie spojrzeć, pospuszczane spodnie, bluzy z kapturem, hip hop... San Andreas zarządzi. Na maksa. I żadna inna gra nie trafi już tak dobrze w to, co każdy biały i żółty chłopak z Europy czy Azji chciałby zrobić. Stać się niggasem. Takim z bokserkami wystającymi znad opuszczonych spodni, w białej podkoszulce na ramiączkach, białych butach sportowych i z klamą za paskiem z tyłu.

Bo właśnie - pomyślcie przecież. Ileż rewelacyjnych pomysłów. Jedzenie wpływające na sylwetkę, możliwość robienia sobie najróżniejszych dziar, różne fryzury, opcja krojenia mieszkań, ciekawie pomyślany wątek zemsty popychający akcję do przodu i cała masa subquestów.
Kiedy czytam wszystkie te informacje, po prostu nie mogę oprzeć się wrażeniu, że **Fable** po prostu musi zarządzić.
Kiedy pewnego dnia wymienialiśmy z Cubitussem uwagi o **Fable**, w pewnym momencie na horyzoncie pojawił się Elektryk. Z Kubą przerzucaliśmy się akurat uwagami na temat otwartego, żyjącego i wciągającego świata wykreowanego przez Petera Molyneux w swoim dziele, kiedy całą sprawę spuentował Elektryk. To co panowie - macie już coś z San Andreas? Porównanie owocu pracy długich miesięcy w wykonaniu Petera Molyneux do gry, która najlepiej pozycjonuje się względem dzisiejszych trendów nie jest przypadkowe. Po zapoznaniu się z licznymi zapowiedziami i informacjami na temat **Fable** w pewnym momencie doszedłem do punktu, w którym gra wydała mi się przehype'owana. Usłyszałem na jej temat tyle dobrego, że przekroczona została granica, w której byłem zajarany. Przeszedłem na sceptyczną stronę mocy. Zupełnie niepotrzebnie na szczęście. Bo **Fable** rządzi.
W moim odbiorze gry Molyneux na pewno trochę pomogło Sudeki, którym ostatnio się „bawiłem". Tylko że action rpg Petera robi wszystko dobrze, w przeciwieństwie do climaxowego średniaka. Ale zacznijmy od początku.

Jak powinniście już wiedzieć, w **Fable** najważniejsza i najwspanialsza jest możliwość takiego sprofilowania postaci, żeby każdy znalazł coś dla siebie. Co więcej: poza doborem mieczyka i wyboru jednej z trzech szat dla danej klasy tutaj zmieniamy tak wielką liczbę detali, iż w pierwszej chwili można odnieść wrażenie, że ekran wyboru stroju postaci pochodzi z Barbie Visage Simulatora. Ewentualnie jakiegoś mmorpg-a. O którego zresztą w długiej historii obietnic pod swoim adresem kiedyś już **Fable** się otarł.
Dobór nakrycia głowy, rękawic, kurtałki, spodni i butów to tylko początek. W trakcie gry znaleźć można całą masą specjalnych kart - jedne z nich są do zrealizowania w salonie fryzjerskim, a inne - w salonie tatuażu. Za grową walutę - i wcale nie wygórowaną opłatę - można przedzierzgnąć się w łysego błazna z długimi wąsiskami i tatuażem wywalającego język demona na twarzy. Pewnie, że można. Można strzelić sobie dowolną fryzurę, wybrać z mnóstwa wzorów wrzutów, żeby zakryć trochę blizn, którymi pokryte jest ciało. Ale wszystko ma swoją cenę. Każda fryzura czy dziara wpływają na dwa czynniki - to na ile podnosi naszą atrakcyjność oraz na ile podnosi to lęk, jaki budzimy w napotykanych ludziach. I tak to w tym Fable jest już do samego końca. Każdy z podjętych przez nas wyborów ma dwojakie skutki. Albo jesteśmy dobrzy, lubiani i szanowani, albo budzimy lęk, grozę i nikt za nami nie przepada. Jak w życiu.

Ale cofnijmy się jeszcze o kilka kroków. Do samego początku. Wcielamy się w postać małego chłopca, którego zadaniem staje się zarobienie kasy na prezent dla siostry mającej akurat tego dnia urodziny. I od razu trafiamy do pięknego, kolorowego i bajkowego świata. Ten pierwszy etap zabawy oswaja nas z mechanizmami gry. Początkowo powoli. Aby zdobyć prezent dla siostry potrzebujemy kasy. Tata oznajmia nam, że zapłaci sztukę złota za każdy dobry uczynek, jakiego się dopuścimy. Zaczynamy więc zabawę. Mała dziewczynka zgubiła misia. Pomożecie? No jasne. Po krótkiej przebieżce po rodzinnej wiosce trafiamy też na gościa, który prosi nas o popilnowanie pewnych skrzyń, kiedy on udaje się za potrzebą. I zaczyna się pierwszy miniquest. Stajemy w wyznaczonym miejscu, z prawej strony ekranu pojawia się powoli schodzący pasek sugerujący ile jeszcze czasu będzie trwała absencja naszego nowego pracodawcy. Z takimi wskaźnikami pokazującymi ile jeszcze mamy czasu do ukończenia danego zadania, albo wskazującymi ile energii mają eskortowane przez nas osoby będziemy mieli jeszcze do czynienia. No więc widzimy pasek. Zaczyna schodzić i natychmiast

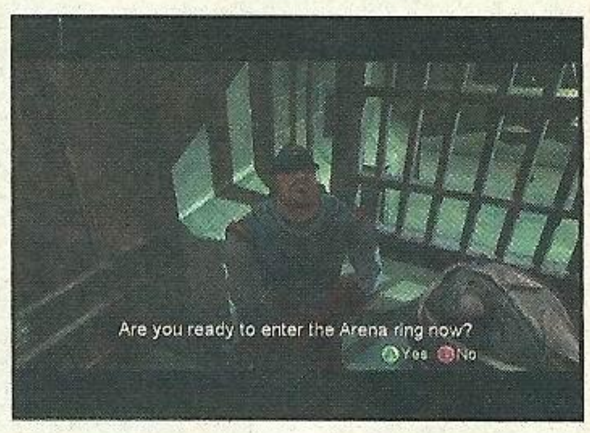


Niektóre questy do podjęcia w Gildii Bohaterów stają się dostępne dopiero po tym, jak nasz człowiek stanie się bardziej znany i szanowany. Najwyraźniej na tym etapie jeszcze nie dorósł do tłumienia wieśniaków.

Biały bolverine to Fable'owa wersja naszego swojskiego wilkołaka. Zmieniają się w niego osoby dziabnięte przez innego bolverine'a i jest bardzo podatny na ataki bronią dopaloną srebrem.

- **Dobre:** Sterowanie, grafika.
- **Złe:** Może nie złe, ale skomplikowane trochę te menusy. Miejscami aż za bardzo.
- **Brzydkie:** Ksywy i niektóre dziary.

Łuk fajnie skrzypi, a cały pad zaczyna stawiać coraz większy opór, kiedy napinamy cięciwę do granic możliwości. Za to trafienie przeciwnika przy pełnym naciągu odpowiednio go kosztuje.



pojawia się mały łobuziak. Chłopaczek podjudza nas do rozwalenia skrzyń, w których kryje się... No właśnie - co? Ile razy w grach nie musimy stawać przed takim wyborem, po prostu wbijając się do wszelkich możliwych mieszkań, domów i hoteli zbierając wszystkie porozrzucane tam przedmioty, przetrząsając znalezione tam skrzynie i rozbijając dzbany? No właśnie. A tutaj... No, tutaj tak się nie powinno. Jasne, ja wiem, że można. Ale uznałem, że nie powinienem. Zresztą od razu założyłem sobie, że w Fable będę obrzydliwie dobry. I tak właśnie zrobiłem.

OK, wróćmy do wioski. Chłopaczek wyzywał mnie od tchórzy, ja twardo stałem w miejscu i czekałem na powrót gościa. Po chwili pojawił się i obiecał, że przekaże ojcu, że zrobiłem dobry uczynek, a ja ruszyłem w dalszą drogę. Sterowanie jest proste i odbywa się przy pomocy... tak, gałki. Do tego jest opcja przybliżania widoku z kamery, przyzywając ją coraz bliżej barków mojego człowieka. Ostatni widok jest najlepszy do podziwiania cech charakterystycznych głównego bohatera. Ale na razie był jeszcze nieforemny i ubrany tylko w jakąś zgrzebną koszulę, więc nie ma co się za bardzo rozwodzić. Na razie nie ma jeszcze żadnych przedmiotów, więc nie kombinuję. W prawym górnym rogu ekranu znajduje się mapa - na zielono zaznaczone są osoby, które mają nam do powiedzenia coś więcej niż zwyczajowe hello, czy coś w tym stylu. Po krótkiej chwili trafiam jeszcze na znęcającego się nad małym chłopcem oprycha. Decyduję się wesprzeć brzdąca w opałach. Lockowanie - L1, proste combosy odpalane stuknięciami w jeden klawisz, drugim blokujemy. Przeciwnik po kilku ciosach pęka i ucieka, ja zaliczam kolejny dobry uczynek, a chłopiec do tego daje mi małego misia, którego siostrzyczka dała mu na przechowanie. Okej, z misiem pędzę do dziewczynki i po chwili trzeci dobry uczynek mam za sobą. Lecę do taty, inkasuję trzy monety, potem znajduję jeszcze kupca oferującego pudełko czekoladek i... Uznaję, że to nie może być wszystko. Łażę więc jeszcze chwilę po ładnie oświetlonej promieniami słońca wiosce, aż natrafiam na rozpaczającą kobietę. Nie wie, gdzie podział się jej mąż i prosi o pomoc. Po krótkim tour de wioska zauważam dwie kropki za jedną z chatek w dalszej części Oakvale, bo tak nazywa się moja rodzinna wioska. Włażę tam i znajduję parę rozmawiających osób. Jedną z nich jest mizdrzący się do panny huncwot. Po krótkiej rozmowie z nim i odrzuceniu próby przekupstwa, jak podręcznikowy przykład nadgorliwego kabla pędzę do żony i wyjawiam jej sekret męża. Kobieta dziękuje mi i biegiem rzuca się w miejsce, które jej wskazałem. Nie chcąc tracić przedstawienia pospiesznie udaję się za nią i za chatą jestem świadkiem przemiłej scenki zazdrości. Przez najbliższą chwilę z przyjemnością przysłuchuję się dialogowi. Fajnie zapętlony sprawia wrażenie dosyć naturalnego, nawet pomimo, że stoję tam kilka chwil. Niezłe. Po chwili jednak decyduję się uderzyć do siostry. Po drodze zgarniam jeszcze kolejną monetę od taty i pędzę na pole przy wyjściu z wioski. Siostra raduje się otrzymując prezent, po czym... Wioskę napadają bandyci. Na moich oczach strzałą przeszyty zostaje jeden z wieśniaków, a mój bohater ukrywa się przy płocie i staje się świadkiem pogromu mieszkańców Oakvale. Pogromu, z którego z życiem uchodzi jedynie dzięki interwencji tajemniczego mężczyzny - Maze'a. Potężny mag zabiera nas z płonącego Oakvale i teleportuje

W grze dosyć często stajemy przed wyborami wpływającymi na postrzeganie nas w tym świecie. Kiedy wykonujemy same dobre uczynki i wypełniamy kolejne questy, nasza sława w świecie Fable rośnie.

Historia pewnej znajomości

Zważywszy na to, co miało się niebawem stać postanowiłem poddać się kuracji upiększającej. Tylko osiem screenów na zdobycie serca... Niewiele.

Po wbiciu się do gospody zacząłem od frontu prężyć muskuły i flirtować ze wszystkimi gośćmi. Ktoś musiał wpaść w moje sidła.

I wpadł. Oj, jak bardzo wpadł. Stojący nieopodal koleś zapałał do mnie prawdziwym, gorącym męskim uczuciem.

Nie mając czasu na wybrzydzanie szybko pogadałem z kolesiem i po ustaleniu sprawy pomknąłem po pierścionek zaręczynowy.

Oczekując konkretnych rezultatów wystarczyło jeszcze tylko dokonać zakupu pięknego domku tuż za skrajem miasta...

...gdzie zaprosiłem mojego wybranka, który po otrzymaniu pierścionka pękł i zadał ostateczne, wyczekiwane pytanie.

W charakterze świadków było ze mną dwóch wynajętych ochroniarzy. Zero posagu? No trudno... Pozostało już tylko...

...pozwolic chłopakowi zająć się utrzymywaniem porządku w naszym gniazdku. Ej, to tylko tak wygląda...

Na pierwszy rzut oka skąpany w mnóstwie różnych ikonek i symboli ekran spokojnie mógłby rywalizować czytelnością z jakimś pecetowym symulatorem, ale oswojenie się z nimi przychodzi dosyć szybko.

Fable jest śliczny. Teren rozciąga się na całe mile wokoło, a jego ukształtowanie bardzo przywodziło mi na myśl Medievila. Wznoszące się i opadające ścieżki, wijące się między potokami, zwalonymi pniami czy pośród domków w wiosce wyglądają dokładnie tak, jak w baśni wszystko wyglądać powinno.

do Gildii Bohaterów. Miejsca, gdzie młodzi chłopcy i dziewczęta przechodzą intensywne szkolenie mające uczynić z nich przyszłych... no, bohaterów. I tak zaczyna się przyspieszony okres dorastania.

Powyższy akapit koncentruje się na jakichś dwudziestu minutach gry. I jest dosłownie wierzchołkiem pysznego tortu, jakim jest Fable.

W przeciwieństwie do innych gier tego typu, Fable doskonale radzi sobie z wyjaśnieniem graczowi jak to się stało, że sterowana przez niego postać zna zaledwie kilka podstawowych ciosów. W Fable zaczynamy jako mały chłopaczek, który praktycznie niczego nie potrafi. Potem jest ta akcja z masakrą w Oakvale i przesunięcie w czasie. Krótka animacja służąca zilustrowaniu czasu, jaki nasz młody chłopaczek spędził na doskonaleniu się w fachu bohatera. Potem mamy do czynienia z już starszym i silniejszym wcieleniem naszego młodziana, który jest w stanie pokonać co słabsze potworki, o czym przekonujemy się w kilku prostych testach zlecanych nam przez mistrza gildii. Potem gra znowu przewija kilka lat i już jako dorodny młodzieniec przechodzimy ostatni test, a po nim dostajemy możliwość rozpoczęcia prawdziwej zabawy.

Mój Banan (ha. ha. ha. strasznie śmieszne) opanował umiejętność walki przy użyciu broni białej, strzelania z kuszy lub łuku i posługiwania się mocą magiczną - tu zwaną siłą woli.

Walka jest prosta. Możemy blokować ciosy i turlać się na boki oraz do przodu i tyłu, lockować się na wrogach oraz zadawać proste ciosy łączące się w skuteczne comba. Po zadaniu serii ciosów po sobie zapala się tzw. multiplier, a nasz oręż zaczyna lśnić - możliwe jest wtedy zadawanie silniejszych, nie dających się zablokować ciosów. Zamiast jednak korzystać z broni białej - przeróżnych mieczy, toporów i młotów, możemy posługiwać się kuszą (wolniejszą, ale zadającą większe obrażenia niż łuk), albo właśnie szybszym, ale delikatniej obchodzącym się z przeciwnikami łukiem. Wystarcza tylko zalockować się na oponencie, napinać cięciwę (trzymając przycisk - im dłużej trzymamy, tym mocniejsze trafienie) i posyłać pocisk za pociskiem. Można też zoomować się na celu i posyłać strzały bardzo precyzyjnie, ale na to zwykle nie ma czasu w ferworze walki.

Ostatnia sprawa to magia. Trzymając prawy trigger wybieramy jeden z przypisanych do przycisków czarów. I w ten sposób błyskawica, fireball czy co tam jeszcze zaczniemy wykuwać opuszcza koniuszki naszych palców, trafiając wskazanego przeciwnika.

Na początku sterowanie podczas walki wymaga odrobinę przystosowania. Nierzadko człowiek kończy trzymając dwa triggery i jeden z przycisków odpowiedzialnych za czary, jednocześnie obiegając przeciwnika korzystając z gałki. Ale ten system działa. I to lepiej, niż w niejednej grze, z jaką miałem do czynienia. Dodatkowo pod d-pada możemy przypisać sobie najpotrzebniejsze opcje - używanie przedmiotów leczniczych na przykład. A ponieważ menu w grze nie jest najwygodniejszym, z jakimi miałem kontakt - każdorazowa zmiana aktualnie używanej broni (na biegu zmieniamy tylko pomiędzy jednym rodzajem broni białej i jednym strzeleckiej), stroju, czy użycie przedmiotu wymaga przeklikania się przez sporo menusów. Ale prawda jest taka, że nie bardzo wyobrażam sobie, jak inaczej można było z tego wybrnąć.

Zwykle z przeciwnikami walczymy samotnie, ale w niektórych momentach na ratunek przychodzą nam sojusznicy (w końcu znalazła się gra, w której leśnymi ścieżkami przechadzają się nie tylko różne stwory i wrogowie, ale też kupcy, którzy w momentach ataku jednoczą z nami siły!). Czasami sojusznik narzucony jest przez fabułę albo spotykamy go przypadkiem na drodze, ale są też miejsca, gdzie co więksi twardziele oferują swoje usługi za kasę. Nie ma co szczególnie na nich polegać, ale też nie korzystają z naszych zasobów eliksirów zdrowotnych, a to się ceni.

Walki z większymi i mniej ruchawymi przeciwnikami są dosyć łatwe dzięki sprawnemu systemowi strafe'owania, ale już starcia z większą grupą takich, dajmy na to szybkich, włochatych i teleportujących się bolverine'ów potrafią być problematyczne bez szybkiej i lżejszej broni, najlepiej inkrustowanej srebrem (każdy oręż daje się wzbogacić poprzez magiczne usprawnienia poprawiające jego bojowe właściwości). Dlatego warto jest eksperymentować z różnymi rodzajami broni na rozmaitych przeciwników. Jak to zwykle w rpg-ach.

Fable jest śliczny. Teren rozciąga się na całe mile wokoło, a jego ukształtowanie bardzo przywodziło mi na myśl Medievila. Wznoszące się i opadające ścieżki, wijące się między potokami, zwalonymi pniami czy pośród domków w wiosce wyglądają dokładnie tak, jak w baśni wszystko wyglądać powinno. Może woda nie jest na poziomie Baldur's Gate'a, ale przeróżne efekty pogodowe, zmieniające się pory dnia i co za tym idzie oświetlenie, to piękna sprawa. Sylwetki postaci są duże i wyraźne, a mimo wszystko mało zróżnicowane modele przeciwników wyglądają przynajmniej porządnie. Małym arcydziełem jest naturalnie nasz bohater - oglądanie jego pooranej szramami sylwetki z najbliższej kamery naprawdę syci oczy, a eksperymentować z różnymi fryzurami i dziarami będą nawet najwięksi twardziele - po prostu nie ma opcji. Głosy

Nie pytajcie, dlaczego Gulash wybrał akurat te screeny, na których moja postać ma płową, lnianą grzywę i długie, sumiaste wąsiska. On sam wie to najlepiej. (Gulash: chciałem przedstawić Twoją metamorfozę z długowłosego sissyboya w łysego muthafuckę. btw fachowy wąs, stary).

Sterowane przez konsolę postacie - czy to wynajęci ochroniarze, czy spotykani podczas spacerów po różnych podejrzanych ścieżkach handlarze - jako tako radzą sobie podczas walki. Nie musimy na nich uważać, ale potrafią być pomocni.

Każda broń ma kilka slotów na magiczne „wsady". Obdarowują one oręż różnymi mocami - ogniem, błyskawicą, czy po prostu ją posrebrzają. Po ich zamocowaniu nie da ich już rady zdjąć, więc należy wybierać je rozsądnie. Na obrazku - miecz po wparciu ogniowym.

W miastach znajduje się sporo różnych budynków - sklepy, karczmy, posiadłości do kupienia oraz lokale mieszkańców. Do tych ostatnich spokojnie wchodzimy, ale już z wyjmowaniem wszystkiego z szaf warto uważać. Kiedy ktoś jest w domu, nie patrzy na to przychylnym okiem.

którymi mówią wszystkie napotykane w Fable postacie są dobrane dobrze, ale nie zapadają w pamięć. Szczególnie zaś główny bohater, który jest nad wyraz małomówny. Muzyka także jest dobra i nie wysuwa się na pierwszy plan, przejmując pod swoje skrzydła drugi, a o to właśnie chodzi.

Akcja gry obraca się wokół questów, na jakie trafiamy w gildii bohaterów - centrum naszego rozwoju oraz punkcie dowodzenia. Do gildii wracamy przy użyciu specjalnego kamienia - wystarczy przypisać go do jednego z klawiszy na d-padzie i przytrzymać, a z dowolnego miejsca na mapie trafiamy do Gildii. W grze znajdujemy całkiem sporo teleportów rozsianych po całej krainie, więc przemieszczanie się jest mocno uproszczone. Oczywiście nie podróżując ścieżkami unikamy tych wszystkich cudownych spotkań z przeciwnikami, ale... No właśnie. Niektórym o to chodzi.
W Gildii, poza podejmowaniem specjalnych kart questów (jest na nich wypisane co, za ile i gdzie mamy zrobić, a także gdzie mamy się udać w którym momencie questu - bardzo przemyślane i przydatne) możemy też level-upować naszego bohatera. W specjalnej komorze przypominającej teleporter przeznaczamy zdobyte w bojach punkty na konkretne cechy naszego bohatera. Punkty te zbieramy, podnosząc wypadające z rozwalonych gości świecące kuleczki, w których zawarte jest doświadczenie wroga. Punkty te rozdzielamy w Gildii na trzy dyscypliny - siłę, szybkość i siłę woli, z których każda ma z kolei kilka innych podziałek (w kategorii siła na przykład mamy siłę, naturalną odporność i zdrowie). Podnosząc konkretne cechy zmieniamy wygląd naszego bohatera. Pakując punkty doświadczenia w krzepę i odporność, przy jednoczesnym obżeraniu się różnymi smakołykami po pewnym czasie na ekranie obserwujemy całkiem konkretnego koleżkę. I odwrotnie, pakując punkty doświadczenia w siłę woli i szybkość wyrabiamy sobie gościa o sylwetce muskularnej, ale szczupłej. Oczywiście, jak to w życiu bywa, nie od razu wszystkie zmiany są zauważalne, ale po pewnym czasie grania dostrzegamy jak zmienia się aparycja naszego człowieka.
Questy są z reguły dosyć proste i nie obywa się w nich bez pokonywania coraz bardziej wymagających potworów, ale zdarzają się i takie, które dostajemy podczas wizytowania miasteczek, i te są bardziej zabawne.
W grze dosyć często stajemy przed wyborami wpływającymi na postrzeganie nas w tym świecie. Kiedy wykonujemy same dobre uczynki i wypełniamy kolejne questy, nasza sława w świecie Fable rośnie. Po pewnym czasie, kiedy przechodziłem ulicami miasta, mieszkańcy klaskali i wiwatowali na moją część, wzywając przy tym moje imię. A, właśnie. Co prawda w grze sami wybieramy sobie imię dla bohatera, ale jest też możliwość nabycia przydomku. I właśnie tego drugiego używają wiwatujący na naszą cześć ludzie. Są tu takie urocze przydomki jak Arseface i Chicken Chaser, ale pojawiają się też Liberator czy Reaper.
Aha - pomimo, że wygląd gry i klimat sugerują przyjemną, baśniową zabawę, czasami robi się bardzo mrocznie i krwawo. Czasami nawet trochę za bardzo.
Fable to duża i rozbudowana gra, nawet jeśli wypełniamy tylko podstawowe questy, a nie wspomniałem o całej masie pobocznych zadań. Począwszy od breathfire'owego łowienia ryb i wyławiania całej masy przedmiotów, przez odkrywanie sekretów demonicznych drzwi skrywających różne tajemnice i otwierających się po wykonaniu zleconych przez nie zadań, szukaniu najbardziej potężnych broni, uczestniczeniu w walkach na arenie za kasę, odszukiwaniu fight clubów, gdzie po północy potykają się na gołe pięści fani Tyrella Durdena oraz rozbudowanym i złożonym motywem zakupów posiadłości, brania ślubów po uprzednim rozkochaniu w sobie konkretnej osoby (preferowany model: inny małżonek lub małżonka w każdym mieście). Słowem między kilkanaście, a dwadzieścia kilka godzin zabawy. Że nie tak dużo, jak w Finalu? Ee tam. Jest dobrze. Aha - historia zemsty jest może niezbyt odkrywcza, a główny wątek nie należy może do najciekawszych, ale w zabawie nie jest to w stanie przeszkodzić. A te kilkanaście-dwadzieścia godzin to za mało? Moim zdaniem wystarcza.
No dobra, przyznam - czasami grafika troszeczkę przycina. Ale to jedyna wada, na jaką przy niej natrafiłem. Poza tym Fable to jeden z najlepszych action rpg-ów na konsole. Xbox właśnie dostał swojego Wind Wakera.
Tylko, że starszego i bardziej dojrzałego.

Banan ■ ■

Xbox — Najlepsza action rpg-owa rzecz, jaka przytrafiła się Xboxowi.

- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** Big Blue Box
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dolby Digital, Live!

9.2

To nie była miłość...

Preludium.
Wiem, że lubię dobre RPGi. To gatunek, który czeka tylko na większe możliwości konsol i większe umiejętności autorów. Sztuczna inteligencja, świat generowany losowo, a jednocześnie ciekawa fabuła. Kiedyś nastąpi eksplozja RPGów. A może zacznie się teraz? Może to Fable ją zacznie?

1 godzina.
Siadam do gry. Pełne napięcie. Co to będzie za cudo? I faktycznie. Gra urzeka! Uczucie jak przy DMC, jak przy Tenchu, jak przy MGSie. Żałuję każdej lokacji, którą już widziałem. Każdego krzaczka, za który zajrzałem. Chcę zwiedzać, chodzić. Nie chcę robić misji! Chcę oglądać. I tak też robię. Bawię się na całego.

3 godzina.
Już nie jestem dzieckiem. Wiem, że bycie dobrym (a takim chciałem zostać w tej grze), to mnóstwo wyrzeczeń i poświęceń. Niektóre wybory nie wyglądają wcale na złe, a jednak takie są. Czasem muszę więc cofnąć grę i załadować lokację, żeby wszystko ponaprawiać.

5 godzina.
Scenariusz jest super. Postacie ciekawe. To naprawdę dobry RPG. Tylko kto go skazał na porażkę takimi hasłami reklamowymi? Bawiłbym się przy nim świetnie, gdyby puszczono go po prostu, jako dobrą grę. A tak? Po co być w Fable dobrym, a po co złym? Nie ma wielkiego znaczenia dla scenariusza. Różnice w wyglądzie – owszem. Ale ludzie? Czasem ktoś się trafi, kto zachowa się inaczej. Dlaczego większość NPCów to nudziarze? Gdzie te rzesze ciekawych historii? Gdzie wielkie połacie terenu, które można zwiedzać? Dlaczego wszędzie leżą przedmioty dla złych? Nie mam pojęcia. Największą zabawą gry stają się dwie rozrywki: zawieranie małżeństw i łowienie ryb. W tym pierwszym można się dorobić niezłej kasy, albo punktów „zła" (zaczynam z tym eksperymentować). Na wędkę zaś biorą różne rzeczy, nie tylko rybki. Zabawa wciąga jak łapanie pokemonów. Bawię się przednio.

7 godzina.
Odkrywam błędy w grze i zaczynam je tropić. Ile punktów można zarobić kopiąc ludzika, zanim on zniknie (zniknie, kiedy przestaniemy go bić, albo uderzymy pięścią)? Można zostawić joypad i wyjść, a punkty się nabiją? Owszem. Zwłaszcza, kiedy lejemy żonę. Dlaczego można chodzić tylko po ścieżkach? Terenu robi się tak naprawdę bardzo mało.

Nie liczę czasu.
Kurczę. Ale jednak gram dalej. Czyli gra mnie wciągnęła. Oceniam ze zdziwieniem, że chcę zobaczyć jaki jest koniec. W ogóle chcę w nią grać jeszcze. I gram sobie. Zwiedzam. Chodzę tam, gdzie nigdy nie byłem. Ot, dla zabawy. Sprawdzam, czy można rozwalać przeciwników w ogóle ich nie dotykając – można. Kombinuję, szukam opcji. Zajmuję się handlem, a scenariusz sam się robi. Cholera – może to na tym polega. Można trzy razy zmieniać zdanie, co do metod pracy nad scenariuszem w Fable i wciąż grać tą samą postacią?

Nagle koniec.
Jestem rozczarowany. Trzynaście godzin. Trudno. Zwykle w takich sytuacjach rodzi się pytanie: czy przeszedłbym raz jeszcze? To bardzo fajna gra, ale chyba nie. Raz mi wystarczy. Uczciwie zareklamowałbym ją w inny sposób, niż zrobili to autorzy: „Szybki, skondensowany RPG, gdzie możesz zajmować się furą różnych rzeczy i na pewno nie utkniesz w miejscu". Żadnych tam o wpływie świata na postać, czy postaci na świat. Na pewno nie na tyle, by był to główny element gry. To po prostu rzetelna robota. Wspaniała, rzetelna robota.
Grabarz ■ ■

- **Dobre:** Możliwość rozwoju jednostek, strategie, typy – wszystkiego pełno. Po godzinie jednak poruszamy się po grze płynnie.
- **Złe:** Czasem walki tracą na dynamice i nie wiadomo co się dzieje. Da się też wklepywać niekończące się combosy.
- **Brzydkie:** Praca kamery. Szkoda. Czasem autentycznie gubi kierunki, zwłaszcza podczas walki.

FANTASY NASZE KOCHANE

Choć z początku tego nie czuć Kingdom Under Fire jest fantasy pełną gębą. Z czasem umiejętności, bronie i same typy jednostek udziwniają się tak bardzo, że walka zaczyna przypominać pokaz sztucznych ogni. Leczenie, deszcze meteorytów, slaniający się od trucizn zawartych w ostrzach wrogowie. Super. A do tego Twoi kamraci cały czas wymieniający kąśliwe uwagi. Choć więcej tu strategii, a mniej bezmyślnego łomotania niż w Dynasty Warriors, gra jest po prostu przednia. Bazując na ciężkim klimacie skandynawskiej fantasy bardziej niż czymkolwiek innym, staje się prawdziwą historią bohaterów, którzy przed bitwą krzyczą: „Król będzie patrzył! Śmierć będzie honorem!".

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS

ODKRYCIE AMERYKI PRZEZ KOLUMBA BYŁO WEDŁUG WIELU NAJWIĘKSZYM JEDNOSTKOWYM WKŁADEM DO WIEDZY LUDZKOŚCI.

Od tamtej pory ilekroć ktoś mówi, że zrobił coś sam, zwykle kiwa się głową z politowaniem. Teraz na sukces zgarniających nagrody pracują całe zespoły. Widać – rzec by można – że im dalej w przeszłość, tym więcej ludzkość zawdzięczała jednostkom, a im bardziej współcześnie – tym więcej dokonują całe grupy. Stąd też w grze **Kingdom Under Fire: The Crusaders**, której akcja toczy się w dalekiej przeszłości (i świecie fantasy) najwięcej do powiedzenia mają bohaterowie.

Świat gry zastajemy w 50 lat po Drugiej Wielkiej Wojnie Bohaterów. Legendarny artefakt, który sprowadził wielką wojnę (Starożytne Serce) gdzieś zaginął. Opowieści o Wielkiej Wojnie przetrwały jedynie w pieśniach bardów. Kontynent Bersii żył sobie spokojnie, aż do dziś, kiedy okazało się, że koła czasu zatoczyły pełen cykl. W **Kingdom Under Fire: The Crusaders** wcielamy się w bohaterów, którzy przekraczają granice barbarzyńskiego kraju Mrocznych Legionów, by nawracać, nawracać, NAWRACAĆ! Tak jest! Cała gra jest – uwaga – strategią czasu rzeczywistego, rzadkość to na konsolach i najbardziej przypomina Dynasty Warriors, gdyby je rozbudować. Crusaders obsługuje Live i można toczyć pojedynki przez sieć. Ale już do rzeczy.

Zabawa składa się z trzech trybów. Pierwszy to manewry po polu bitwy. Los rzuca nas w jakieś miejsce w kraju (uzasadnione scenariuszem), gdzie biegniemy przez pole. Biegniemy, punkt docelowy zwykle jest znany, a my słuchamy jak rozmawiają sobie nasi chorążowie (a rozmawiają o seksie, życiu i polityce – co nadaje grze życiowego tła). W jednostce są bowiem trzy grupy ludków: nasz generał, dwóch pomniejszych oficerów i motłoch. Możemy na polu kierować kierunkiem poruszania się całej grupy oraz ich formacją. Piechota może mieć formację otwartą – szybszą i ofensywną, oraz zamkniętą – wolną, do czajenia się i defensywną. Łucznicy z kolei mogą zmieniać swój rozstaw, co będzie miało wpływ na pole ich rażenia i tak dalej. Można też wykorzystywać umiejętności specjalne. Na przykład zatrzymać cały oddział i wypuścić z piechoty zwiadowcę, który pobiegnie sam i zobaczy jak są rozstawione i gdzie – co ważniejsze – są jednostki wroga. Zwietrzywszy wroga ustawiamy odpowiednio wszystkie nasze jednostki (czasem mamy więcej niż jedną) – na przykład, żeby zakleszczyć jego oddział, albo podkraść się do łuczników i zająć ich walką, podczas gdy drugi nasz oddział uderzy na piechotę.

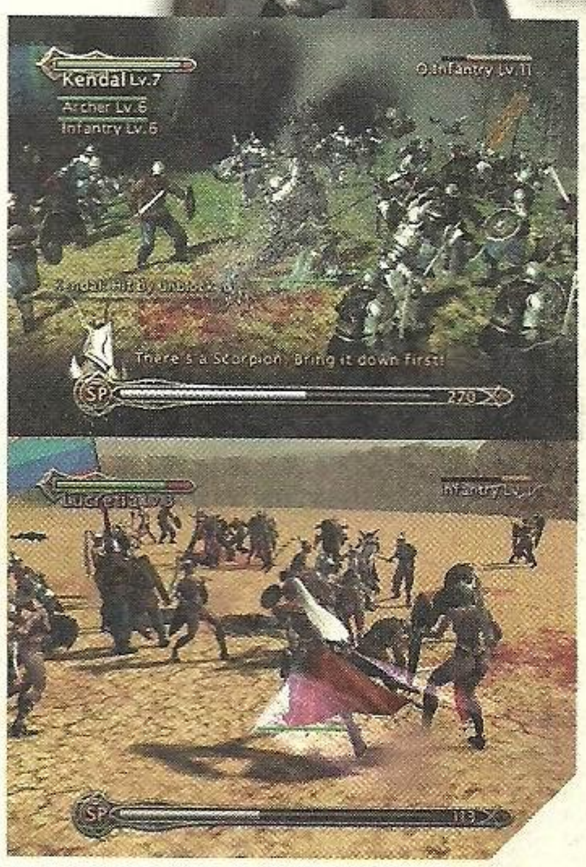
Kiedy dobiegamy do celu i zaczynamy brać udział w bitwie zmienia się tryb prowadzenia oddziału. Kierujemy teraz poczynaniami naszego generała i przyciski są po prostu atakami. Mamy do dyspozycji atak słaby, mocny i counter (aktywny blok) oraz techniki specjalne, które odpalać można kiedy naładuje się miernik agresji. Do technik specjalnych zaliczamy szarżę z młynkiem oraz pomocną dłoń któregoś z chorążych, który przez chwilę wmiesza się w nasze towarzystwo i dokona kontroli urodzin przeciwnika. Walka z danym oddziałem przeciwnika kończy się w momencie, kiedy pokonamy dowódcę wroga, albo kiedy zginą wszyscy (a dowódca ucieknie). Stąd też – jak łatwo się domyślić najlepiej wpaść na pole bitwy i zarżnąć dowódcę od razu. Tyle, że wtedy mamy mniej punktów doświadczenia, bo i trupów mniej. Taki los Krzyżowca.

Kamera, choć stara się przez cały czas trzymać odpowiedni dystans, od czasu do czasu nieźle szwankuje i oddział zaczyna biegać w kółko. Trzeba go zatrzymać, co w czasie bitwy często łatwe nie jest, wyprostować kamerę i dopiero ruszać dalej. Spore niedopatrzenie. Do plusów zaś dodajmy ciekawe oddziały nieprzyjaciela, generałów, którzy często wyglądają jak wybryki natury i możliwość czajenia się oraz wciągania w pułapki.

Dwa słowa o tym. Kiedy obchodzimy wrogi oddział od tyłu, na ekranie pojawia się miernik hałasu, którego nie można przekroczyć. Jeśli zaś chodzi o pułapki – można na przykład wciągnąć wrogą kawalerię na naszych pikinierów zasłaniając ich zwykłą piechotą, a potem się za nią chowając.

Po bitwie, która zwykle składa się z serii potyczek oraz „biegań" po terenie mapy (a tu zasadzek, dialogów i zwrotów akcji) wchodzimy w trzeci tryb gry. Tutaj rozwijamy poziomy wszystkich trzech jednostek (generała, chorążych i motłochu) dla każdego oddziału. Rozdajemy punkty doświadczenia na nowe umiejętności, na nową broń, itp. Nowe bronie mają dodatkowe ataki (klątwa, ogień, zamrażanie – na co tam nas stać). Można kupować zbroje, itp. Motłoch znowu może się rozwijać i ma całą ścieżkę rozwoju. W saperów, w oddziały szturmowe, w oddziały ciężkiej kawalerii, smoki, olbrzymy... Element RPG jest tu potężnie rozbudowany.

Gra zajmuje pojedynczemu graczowi około trzydzieści godzin i zawiera bazowo ponad sześćdziesiąt map. Podczas walki będziemy oblegać zamki, ścigać nieprzyjaciela, szturmować, szpiegować... Co chcemy. Spotkamy się w grze z ponad setką postaci charakterystycznych, a na ekranie może walczyć do 150 ludzików. Potężna sprawa.



Co tu dużo gadać. Mimo, że produkt nie jest imponujący, wprowadza wiele dobrej zabawy dla usługi Live i wiele miodu na uszy i oczy miłośnikom Dynasty Warriors (jak ja!). Warto, proszę Państwa. Warto pograć w **Kingdom Under Fire: The Crusaders** jeśli lubicie RTSy i lubicie patrzeć jak Wasz bohater przedziera się przez sterty przeciwników i kochacie patrzeć jak radośni żołnierze zadają obrażenia nowo zakupioną, wyczesaną w kosmos bronią. Ja tam wracam do zabawy!

Grabarz ■ ■

Przyjemnie jest popatrzeć na niezłomne, pełne szacunku dla dowódcy oddziały. Giną z pieśnią na ustach...

Xbox — Świetny RTS dla samotnika, jak i przez Live!

- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** Phantagram
- **Liczba graczy:** 1 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

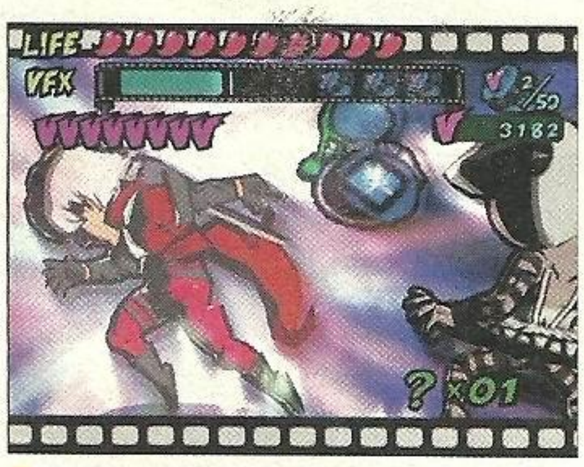
Wykorzystuje: Live!

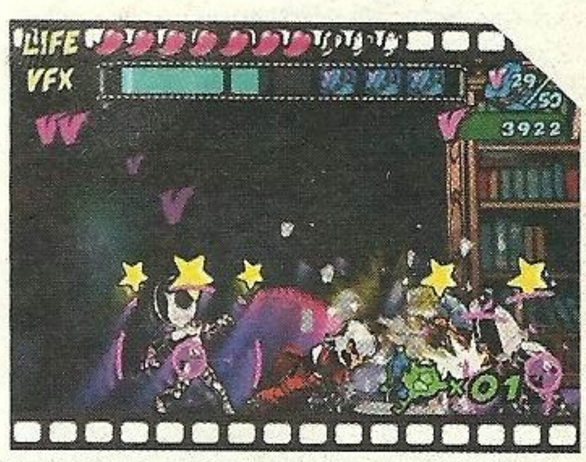
8.6

- **Dobre:** Bardzo łatwy i maksymalnie jarający system walki, śliczna, kolorowa oprawa, nieprawdopodobni przeciwnicy, Dante!
- **Złe:** Poziom trudności momentami znacznie wyższy niż w Devil May Cry. To tylko konwersja.
- **Brzydkie:** Dziwne, ale Viewtiful Joe na PS2 potrafi chrupnąć. Nieznacznie, ale...

VIEWTIFUL JOE

NIEMAL BEZBOLESNA PRZESIADKA NA PLAYSTATION 2 I GRAMY DALEJ!





Capcom do dziś jest zdziwiony popularnością, jaką zdobył Joe. Szykuje się film animowany dla japońskiej telewizji, jest konwersja na PS2, będzie VJoe 2 na PS2 i GCN...

Przez ponad pół roku **Viewtiful Joe** był jednym z pięciu najważniejszych argumentów przemawiających za zakupem GameCube'a. Do dziś uważam, że ciężko jest wskazać tytuł bardziej oryginalny, bardziej wymagający, a jednocześnie dający więcej satysfakcji z grania, niż przygody małego, awanturniczego Jurka. Do tej pory tylko i wyłącznie wyznawcy Nintendo mieli możliwość sprawdzenia w akcji jednej z najbardziej grywalnych i hardkorowych gier ze stajni Capcom. Od niedawna, dzięki bardzo dokładnej konwersji dokonanej przez Clover Studio, również posiadacze PlayStation 2 mogą przekonać się o geniuszu i potędze starej, dobrej, japońskiej szkoły gier video. **Viewtiful Joe** to tytuł, który maksymalnie nakręcił mnie na zakup GCN, wyjął z kalendarza wiele nieprzespanych nocy i nigdy się nie znudził. Dlatego bardzo byłem ciekaw, jak przebiegła konwersja, jakie zmiany/dodatki oczekują na posiadaczy konsol Sony i czy w ponad półrocznym tytule drzemie jeszcze ta potężna grywalność. Po rozwaleniu najnowszej wersji **Viewtiful Joe** mam do powiedzenia tylko jedno – do licha, co za gra! A dzięki tej konwersji zagra w nią znacznie więcej osób.

Joe to mały, wyluzowany chłopaczek z krótko przystrzyżoną bródką, który ma w życiu dwie miłości - Silvię (wybrankę serca) i Kapitana Blue (topowego bohatera kina akcji). Każdą wolną chwilę Jureczek spędza w sali kinowej, co nie do końca pasuje jego dziewczynie. Sielanka dobiega jednak końca, bo oto niepokonany Blue dostaje straszliwy łomot od przeciwników, a siły zła na chwilę łamią barierę między światem filmu i rzeczywistością. Ogromna łapa porywa Silvię w głąb srebrnego ekranu, zaś Joe zostaje wyznaczony na następcę pokonanego Kapitana Blue. Jego zadaniem będzie przebicie się przez kolejne filmowe etapy, wysiekanie wstrętnych przeciwników do ostatniej sztuki i sprawdzenie, kto stoi za całą aferą. Na dobry początek Jureczek dostaje strasznie fajną, czerwoną pelerynkę, a moce, które zaczyna odtąd przyswajać nie mają precedensu w innych zręcznościówkach. Będziecie ich używać ciągle i na okrągło, nawet w momentach, gdy nie będzie już takiej potrzeby. Dawno nie było tak przemyślanej i jednocześnie satysfakcjonującej gry. Zasady są proste. **Viewtiful Joe** to zręcznościówka, gdzie mały, ubrany na czerwono szaleniec przebija się w prawo i niemiłosiernie klepie nadciągające zewsząd, poskręcane ze śrubek hordy przeciwników. Obiecuję, że będą to najbardziej pokraczni, a jednocześnie najśmieszniej wykonani oponenci, z jakimi zetknęliście się w swojej przygodzie z chodzonymi mordobiciami. Atakują całym ciałkiem, dostają zawrotów głowy, gdy spudłują z ciosem i powoli rozpadają się na czynniki pierwsze, gdy Jureczek dosięgnie ich wreszcie jakimś morderczym kombosem. Do dziś nie wiem, kto w studiach Capcomu odpowiada za to, że na mojej drodze stanęły metalowe baletnice, blaszane tancerki i inne, równie pokraczne kukły, ale wiem, że nigdy dotąd tak przyjemnie mi się nie walczyło. Punktowani oponenci wyrzucają z siebie masę użytecznego towaru, w tym ogromne butle napełniające pasek VFX oraz pieniążki, za które Jureczek zaopatruje się w nowe umiejętności. VFX to chyba najfajniejszy patent, jaki spotkacie w **Viewtiful Joe**. Za każdym razem, gdy spowolnicie czas, okręcicie się wokół nadlatującego pocisku, odbijecie wystrzeloną rakietę w stronę przeciwnika, czy maksymalnie dopalicie bohatera, aby bił kilkanaście razy szybciej – wskaźnik VFX spadał będzie do zera. Kiedy się wyczerpie, Joe stanie się praktycznie bezbronny. Bawiąc się zatem w spowalnianie (SLOW!) i przyspieszanie czasu (MACHSPEED!) należy stale kontrolować VFX. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby wskaźnik ten rozszerzyć i jeszcze dłużej bawić się mocami Jurka, ale do tego musicie wykazać się już sporą determinacją. Trzeba sprawdzić każdą platformą i każdy zakamarek w poszukiwaniu pierścieni z literką V. Odpowiednia ilość takich błyskotek dobuduje trochę paska. Szukaliście zręcznościowej platformówki z ukrytymi bonusami? No to macie! Konwersja **Viewtiful Joe** przebiegła niemal idealnie. Mimo, iż gra toczy się w dwóch wymiarach, wszystkie postacie wykonano w technice 3D i obłożono ślicznym cel-shadingiem. Ręcznie malowane tła toną w żywej kolorystyce i zwyczajnie zachęcają do gry. Mimo półrocznej obecności na rynku, animacja głównego bohatera nadal budzi mocniejsze bicie serca! Każdy grymas twarzy, każdy cios, każdy unik Joe'go to istny popis speców od animacji. Popatrzcie jak Jerzy schodzi z toru lotu pocisku, jak płynnie zmienia małe rączki i nóżki przy wykonywaniu hiper-kombosa, jak ślicznie składa się do lotu, a przyznacie mi rację. Viewtiful Joe to wzorowe połączenie komiksowego, rysowanego świata 2D i dobrodziejstw 3D. Jasne, czasem przy dużej zadymie coś tam nieznacznie zachrupie, ale nie na tyle, by zachwiać niesamowitymi odczuciami z gry! Przy okazji konwersji, do gry wchodzi Dante – ekskluzywna postać, specjalnie dla konsoli Sony! Nie mam pytań. Po półrocznej zabawie z Jerzym, Dante jest jak drugi powiew świeżości. Znów zarywam noce, znów uczę się specjałów i mega widowiskowych kombosów. Dante tnie mieczem, wali z karabinów i czasem wrzaśnie „Devil May Cry". Kozak, ale trzeba go odblokować. Dla wszystkich tych, którzy narzekają na zbyt wyśrubowane poziomy trudności, Capcom dorzuca tryb „Sweet", ale nie kryje się za nim praktycznie żadne wyzwanie. Fajna ciekawostka. Joe to gra trudna i maksymalnie satysfakcjonująca. Znam spore grono osób, które znienawidziło ją za poziom trudności, a przez to nudę oraz monotonię. Fakt, nie ma tu zbyt wielu savepointów, a przegrane partie karane są powrotem na początek etapu. Nigdy nie zapomnę siedmiogodzinnej batalii z ostatnim przeciwnikiem. I cofnięciem mnie do początku. Polecam hardkorowcem i zatwardziałym weteranom, oczekującym w zamian za pracę – bonusów. Grywalny Dante, nowy poziom trudności, dobra konwersja. Nie napiszę już nic więcej!

V-Matt ■ ■

VIEWTIFUL KORNER!

Witajcie w V-Korner PS2-Kombatanci! Nadszedł czas przebudzenia prastarych mocy rządzących Waszymi umysłami dawno temu, podczas grania w mordobicia i czytania pisma z czerwoną okładką z niebieskim piorunem, a teraz uśpionych... Viewtiful Joe to jeden z nielicznych dziś tytułów, które wywołują drżenie rąk i bezsenność odrywając przy tym całkowicie od rzeczywistości i właśnie dziś możecie dołączyć do Nintendofili oraz nas, V-Korner membaz, katujących na GCN ten tytuł już od pół roku. Zakochacie się w Jerzym jak tylko sprzedacie pierwsze combo. Gdy będziecie rozwalać legiony blaszanych przeciwników mieszając ze sobą moce Jurka, nie przyjdzie Wam do głowy by odpalić inną grę! Będzie Wam ciężko, rozwalicie pada, wrzaśniecie na matkę i nie wyprowadzicie psa. Ale to nic, bo ochota do grania nie mija!! Nie ma słów by opisać radość klepania po przyciskach w Viewtiful Jeo, który, podobnie jak Burnout 3: Takedown, przypomina co znaczy prawdziwa konsolowa zabawa. Czy uwierzycie, że sam Dante błagał o choćby drugoplanową rolę w tej grze. Szok! Horror! Grajcie! [V-Mielu]

PlayStation 2 — Jurek i Dante ownują mnie...

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Clover Studio
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

9.0

- **Dobre:** Niezła i zróżnicowana muza, dużo zabawy, hazard i niezdrowe emocje
- **Złe:** Gumowe AI przeciwników i ich bezwzględność na trasie.
- **Brzydkie:** Niespecjalnie, po prostu solidna oprawa, bez większych wtop.

JUICED

JUICE TO SOK. POTOCZNIE ZNACZY TO TAKŻE TYLE, CO PO PROSTU WACHA... JUICED ZAŚ MOŻEMY PRZETŁUMACZYĆ JAKO: ZAWACHOWANY. GŁUPIO TROCHĘ, HEHE.

Obrodziły nam dobre racery w tym roku, nic tylko gnać przed siebie z pedałem wciśniętym do dechy i determinacją w oczach. **Juiced** jest niewątpliwie kolejną właśnie taką zabawką i to zabawką na długo. Bardzo długo.

Przy pierwszym spotkaniu **Juiced** nieco rozczarowuje deko przedpotopowym wyglądem głównego menu – zero fajerwerków graficznych, jakichś filmików lecących w tle i innych wodotrysków, po prostu zwykła lista opcji. Za to obfita. Głównym daniem jest tu oczywiście kariera i muszę przyznać, że jest ono bardzo sycące. Zabawy jest na naprawdę długie tygodnie. Po pierwszych dwóch godzinach grania zorientowałem się, że nie pokonałem jeszcze nawet jednego miesiąca na drodze do zostania true playa w świadku tylko „nieco" nielegalnych wyścigów w **Juiced**. „Nieco", bo choć można się zakładać o kasę, a fury nie mają wymalowanych na drzwiach numerów startowych, to wszystko jest tu bardzo dobrze rozplanowane, a trasy poprowadzone przez jakąś wirtualną metropolię są oznaczone i odgrodzone.

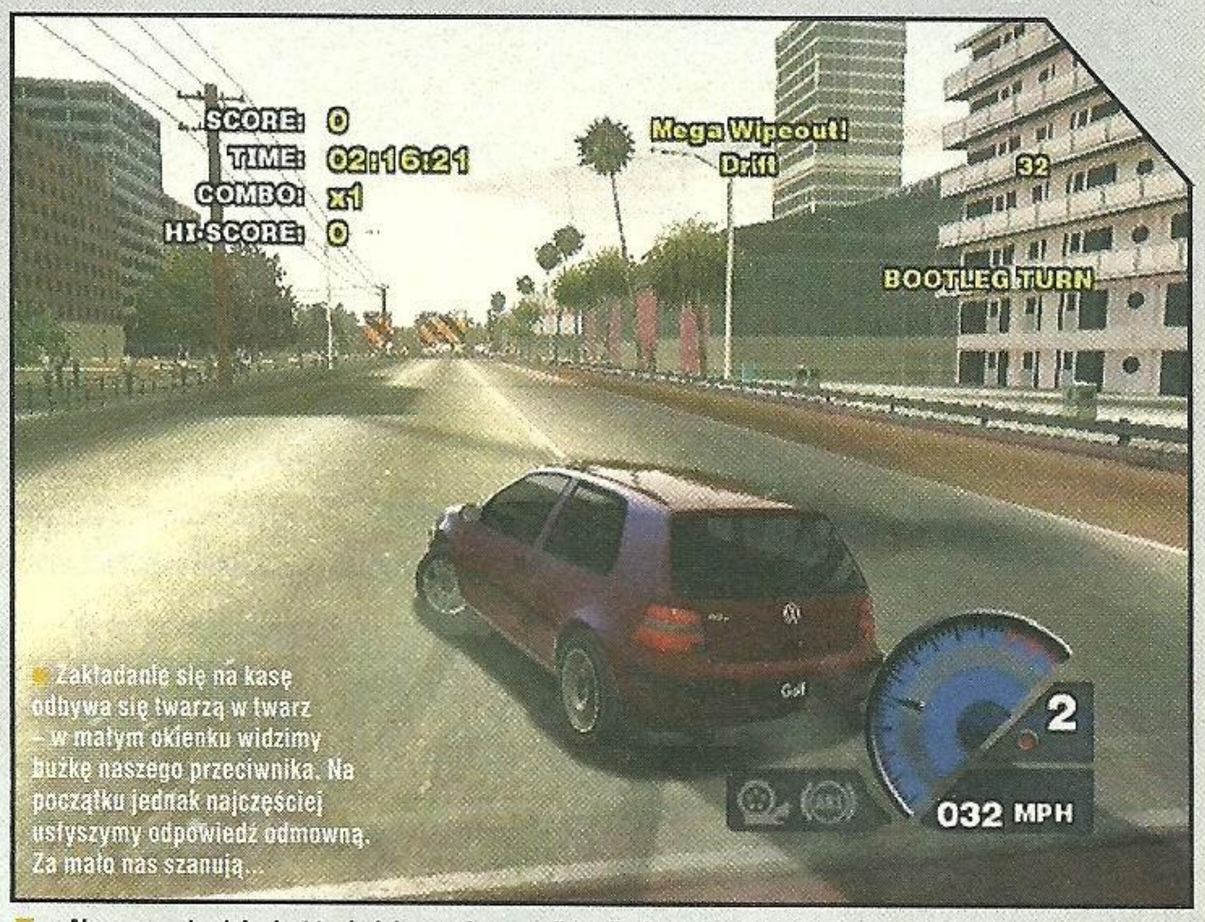
Zabawa w karierze wygląda mniej więcej tak: wybieramy ksywkę dla siebie i nazwę naszej załogi. Potem kupujemy pierwszą furę i ją ulepszamy, startujemy w wyścigach i zdobywamy kasę za zwycięstwa i zakładanie się z przeciwnikami na grubą flotę. Zbieramy też punkty szacunku u każdego z szefów okolicznych gangów, co pozwala na oglądanie ich wyścigów w celach hazardowych. Z czasem możemy zacząć się u nich ścigać, a szczytem tego wszystkiego jest możliwość zorganizowania własnej tego typu imprezy – wtedy sami wybieramy warunki, zasady, wysokość nagród i trasy na jakich będziemy się ścigać. Tyle, że zyskiwanie respectu nie jest łatwe, bo każdy z konkurentów ceni sobie inny rodzaj wyścigów. Jedni preferują Sprint, czyli coś w rodzaju wyścigu na jedną czwartą mili, inni nagradzają szacunkiem za wygrane w Circuit, czyli normalnych wyścigach na parę okrążeń, a jeszcze inni point-to-point. Do tego dochodzi jeszcze budowanie własnej załogi – dołączają do nas kierowcy, a my możemy im pozwolić na ściganie się naszą furą w różnych wyścigach. Są też wyścigi zespołowe, trzy drużyny po dwie fury, ale do tego trzeba mieć dwa samochody w jednej z ośmiu klas. Przynajmniej na początku nie ma to sensu, bo nasz kumpel z gangu jest beznadziejnym lamerem za kierownicą. Najfajniejsze w tym wszystkim jest jednak to, że nie musimy brać udziału we wszystkich wyścigach, możemy sobie dowolnie wybierać kategorię wyścigów. Polecam Sprint – w miarę łatwo wygrać sporo kaski na zakładach i dużo szacunku u jednego z szefów. Niemiłe jest natomiast to, że za wszystko trzeba płacić – nawet za trening i nie dlatego, że wstęp jest płatny (to też się zdarza w niektórych eventach), ale dlatego, że podczas każdego przejazdu zużywają się niektóre części – hamulce, opony, nitro, a każda stłuczka niesie za sobą konieczność naprawy. A uszkodzonym samochodem nie można się ścigać, niestety. Na dokładkę im lepsze części i mocniejszy samochód, tym więcej kasy musimy wybulić na wymianę. Zdarzyło mi się, że po założeniu się na grubą kasę i przegraniu wyścigu zostałem z uszkodzoną furą i bez kasy na naprawę... Furę musiałem sprzedać, kupić tańszą i ponownie zacząć zbieranie kasy. A tu dochodzi dość niemiła rzecz – wszystkie usprawnienia dla fur zdobywamy indywidualnie dla każdej z nich. Po prostu każdą nową furą trzeba sporo pojeździć, żeby zdobyć dostęp do lepszych części. Co wprawdzie wydłuża zabawę, ale trochę sztucznie. Na szczęście samo tuningowanie jest proste.

Juiced wygląda i brzmi bardzo przyzwoicie. Samochody są całkiem ładne, możliwości ich upiększania też trochę jest. Trasy są niezłe, ale do wizualnej uczty B3 dużo produkcji Juice Games brakuje. Ale jest wystarczająco dobrze i nie ma na co narzekać – animacja nie zwalnia i tylko efekt dopalacza mógłby być nieco ładniejszy i bardziej dopasiony wizualnie.

Za to jest mały problem z przeciwnikami i fizyką. Oczywiście, wszystko jest w miarę arcade'owe, ale czasami fura stanowczo za szybko się obraca przy hamowaniu, a delikatne wciśnięcie ręcznego od razu obraca ją o ponad 90 stopni. A przeciwnicy to straszne cholery – już na pierwszym zakręcie potrafią wepchnąć na bandę, tak że cały wyścig jest stracony, bo na przykład wycieknie całe nitro, albo za dużo czasu zajmie nam zawrócenie. Do tego **Juiced** jest idealnym przykładem gumowego AI – choćbyśmy wysforowali się na kilkanaście sekund przewagi, to i tak na ostatnich dwóch zakrętach będzie gorąco, bo przeciwnicy magicznym sposobem nas dogonią. Owszem, dodaje to emocji, ale czasami wkurza niemiłosiernie.

W sumie produkcja Juice Games to całkiem miła zabawka, wystarcza na bardzo długo, jest fajna i trudna. Umożliwia zabawę w sieci i jest taką dzienną alternatywą dla mrocznych tras NFSU2. I choć przy Burnoucie 3 wygląda słabo i rusza się powoli, to i tak jest dobra.

Marcellus ■ ■



Zakładanie się na kasę odbywa się twarzą w twarz – w małym okienku widzimy buźkę naszego przeciwnika. Na początku jednak najczęściej usłyszymy odpowiedź odmowną. Za mało nas szanują...

... Ale naprawdę słabe jest to, że jak zaczniemy gadkę o flocie to nie można się już wycofać – trzeba się założyć, albo stracić całkiem sporo szacunku. Na szczęście można to częściowo odrobić następnym razem proponując najwyższą możliwą stawkę, której przeciwnik wprawdzie nie przyjmie, ale za to spojrzy na nas z podziwem.

DOBRY I ZŁY BIZNES

Trudne chwile przeżywał ten projekt, szczególnie w chwili, gdy Acclaim ogłosił bankructwo i nagle okazało się, że Juiced zostało bez wydawcy. Szkoda trochę, że gra nie wyszła wcześniej, być może podratowałaby nieco fundusze firmy. Choć obawiam się, że hitem by nie została – do tego potrzeba nie tylko dobrej gry, niestety, ale też świetnego marketingu. Bo nie wątpię, że Burnout w trzeciej swej odsłonie sprzeda się o wiele lepiej, niż obie poprzednie części serii wydane właśnie przez Acclaim. A swoją drogą, to ktoś w Acclaim musiał się bardzo źle i głupio poczuć, po tym jak chłopaki z Criterion, których wcześniej spławili, trafili do EA i tam wydali takiego hiciora. Nazwę to delikatnie – fatalną oceną sytuacji i potencjału tkwiącego w grze. Ale tak naprawdę trochę ostrzejsze słowa cisną mi się na klawiaturę.

PS2 i Xbox — Łykajcie ten sok

- **Wydawca:** XS Games
- **Producent:** Juice Games
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card 8Mb, Online

7.7

Wszystkie furki są licencjonowane, ale dopiero po naszych przeróbkach zyskują niepowtarzalny i unikalny wygląd. Ta wygląda jednak dość słabo, kolorek jakiś taki dziewczyński.

Def Jam FIGHT FOR NY™

© 2004 Electronic Arts, INC. Electronic Arts, EA, "Challenge Everything", EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, INC. in the U.S. and/or other countries, All rights reserved. Def Jam®, Def Jam VENDETTA and Fight For NY™ and all associated logos and marks are used under license from DJR Holdings, LLC and Simcoh, LLC. PhatFarm™ is used under license from Phat Fashions, LLC. Def Jam artists appear courtesy of The Island Def Jam Music Group. Developed by AKI Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an ELECTRONIC ARTS™ brand.

REDMAN & METHOD MAN

NEO PLUS

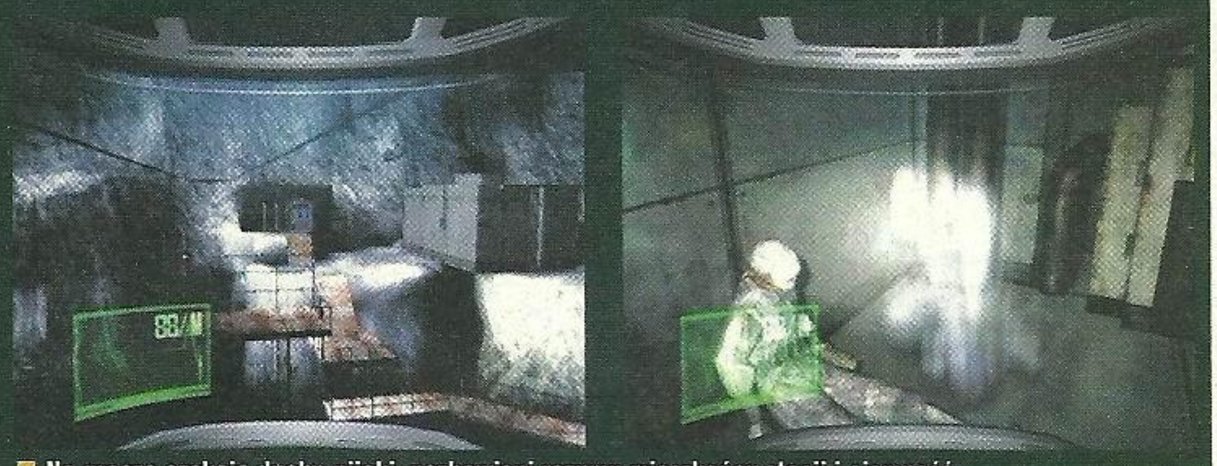
NEO PLUS

STAR WARS BATTLEFRONT™

LucasArts i LucasArts logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront jest znakiem handlowym Lucasfilm Entertainment Company Ltd. Pandemic i Pandemic logo są zarejestrowanymi znakami lub znakami handlowymi Pandemic Studios, LLC w USA i lub innych krajach. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. lub Lucasfilm Ltd. & TM. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy i projekt "Powered by GameSpy" są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dolby i symbol podwójnego D są znakami handlowymi Dolby Laboratories. NVIDIA logo i "The way it's meant to be played" logo są zarejestrowanymi znakami lub znakami handlowymi NVIDIA Corporation.

ECHO NIGHT BEYOND

KIEDY KRZYSZTOF KOLUMB RUSZYŁ PRZEKONYWAĆ SWOICH SPONSORÓW, ŻE ZIEMIA JEST OKRĄGŁA, WCALE NIE UŻYWAŁ ARGUMENTÓW MATEMATYCZNYCH.



Na gracza czekają duchy-pijaki, pozbawieni rozumu mieszkańcy stacji i ciemność...

Nie interesowały one ani jego, ani króla, który miał sponsorować wyprawę. Otóż Kolumb wyczytał, że Ziemia jest okrągła w Biblii i to ostatecznie przekonało wszystkich, że warto wyprawę zorganizować. Dziś niewielu sponsorów wzięłoby coś „na wiarę", choć z drugiej strony patrząc na prężnie rozwijające się sekty trudno jednoznacznie stwierdzić. Tymczasem „na wiarę" będą musieli wziąć wszyscy miłośnicy Fatal Frame i Silent Hill, że nowa gra **Echo Night Beyond** jest lichą podróbą wyżej wymienionych horrorów. Pretekstem do pokazania akcji gry z „sapiącej" perspektywy pierwszej osoby jest tym razem awaria na stacji księżycowej. Nasz bohater ląduje tam awaryjnie podczas przejażdżki kosmicznej ze swoją narzeczoną. Narzeczona gdzieś wsiąka, a nasz bohater, w nieporęcznym kombinezonie zaczyna jej szukać. Szuka także wyjaśnienia dla faktu dlaczego na stacji kosmicznej zaroiło się od duchów, a wszyscy nie żyją. Oczywiście cisza, wąski snop światła latarki. Oczywiście drżący w rytm serca joypad, głosy znikąd i mgliste sylwetki. Wszystko, co trzeba.

Pomimo faktu, że całość wygląda całkiem nieźle i graficznie (artystycznie?) wbija się do pierwszej ligi, to jeśli chodzi o grywalność mamy do czynienia z komedią pomyłek. A wszystko zaczyna się od liniowego scenariusza, który jest skryptem typowo przygodowym i to w starym, dobrym stylu: „poszukaj nakrętki, daj duszkowi, duszek wysika wino, winem podlej kwiatek, kwiatek zakwitnie...". Ot, chodzimy sobie spokojnie po wnętrzach zdezelowanej stacji i od czasu do czasu natykamy się na duchy. Walka z nimi polega na wypompowaniu z pomieszczenia mgły (trzeba zdobyć jeden z dwóch rodzajów karty magnetycznej), a poza tym liczymy na nogi – do ucieczki. Drugi rodzaj duchów z nami rozmawia i mówi co trzeba im przynieść, żeby puściły nas dalej, w co drugie zdanie wplatając informacje o ogólnej zagładzie, śmierci i że w ogóle wkrótce umrzemy w pryszczach do siódmego pokolenia. Szczyty głupoty osiągają duchy, które chcą, żeby przynosić im flaszki z whiskey, albo duchy, które usuwają nam spod nóg kwiatki wielkości trawy, przez które nasz dzielny bohater po prostu nie może przejść (jakiś przesądny widać). Ponieważ zaś przedmioty, których możemy użyć i które można też zabrać niczym nie różnią się od reszty scenografii, przez dziewięćdziesiąt procent czasu gry będziemy szurać i sapać po korytarzach stacji w poszukiwaniu kolejnego „dyngsa", którego z jakichś dziwnych przyczyn potrzebuje tarasujący duch.

Nudą wieje tak potwornie, że chyba w życiu nie grałem w nic nudniejszego. Zwykle nie otwiera się do zwiedzania zbyt wiele pokoi, ale penetrowanie każdego centymetra w poszukiwaniu rzeczy do zabrania może przyprawić o siwiznę nawet dwulatka. Kilkukrotnie trzeba też będzie przebiec się od jednego końca stacji do drugiego, żeby pociągnąć dźwigienkę, co w przypadku nowożytnej ery przygodówek nie powinno już mieć miejsca. Pro forma tylko dodam, że są cztery zakończenia, nie warte oczu przeciętnego gracza. Tylko dla kultowych miłośników horrorów spod znaku sapiącego bohatera i latarki.

Grabarz ■ ■

Nie każdy horror musi szokować gorefestem, ale w tym przypadku próba zastraszenia gracza przez zamknięcie go w ciasnych pomieszczeniach stacji nie udała się. Nuda, nuda, nuda.

PlayStation 2 — Nuuudaaaaa... Zieeeeeew...

- **Wydawca:** Agetec
- **Producent:** From Soft
- **Liczba graczy:** 1

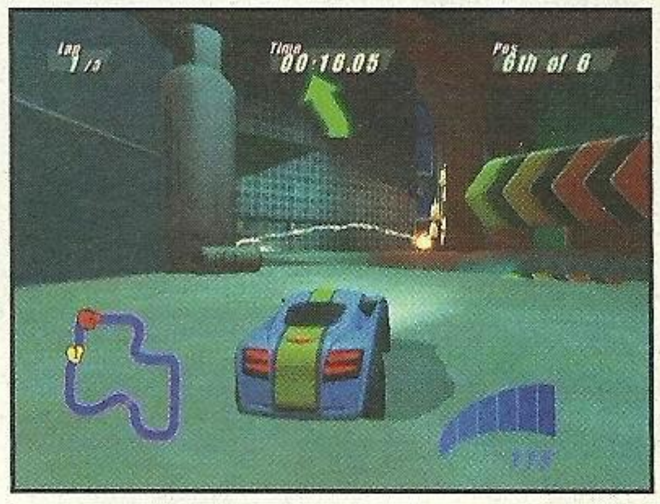
GRAFIKA ■■■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□□□

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

5.2

ROOM ZOOM

NA ROOM ZOOM WARTO ZWRÓCIĆ UWAGĘ CHOĆBY Z JEDNEGO POWODU – JEST TO GRA DLA DZIECI.



Jej idea podobna jest do tej przyświecającej znanej grze Micro Machines. Ścigamy się małymi samochodzikami, które jeżdżą po różnych pomieszczeniach w domu i pokonują przeszkody zbudowane ze sprzętów codziennego użytku. W łazience śmigają wokół wanny, w garażu przepychają kosiarkę, itp. Oprócz tego można po drodze zbierać różnego rodzaju znajdźki, które celnie odpalone utrudnią życie przeciwnikom. Rakiety, bańki mydlane sprawiające, że samochód przeciwnika uniesie się jak balonik, czy zamrażacze pozostawiające przeciwnika w bryłce lodu. Nowe trasy i samochodziki (a jest tego wszystkiego niemało) odkrywają się dzięki pokonywaniu przeciwników w trybie dla jednego gracza. Co swoją drogą nie jest wcale takie trudne.

Natomiast jeśli ktoś ma grać w **Room Zoom** samemu, lepiej niech w ogóle do tego tytułu nie siada. Zabawka rozwija bowiem skrzydła w trybie wieloosobowym. Na jednym Xboksie może pykać sobie do czterech kumpli, ale jeśli mamy możliwość podłączyć się do Live na raz pogra osób sześć. Pytanie tylko ilu ludzi będzie w **Room Zoom** grało przez sieć? Sądzę, że niewielu. Prawdę powiedziawszy tytuł nie jest rewolucyjny pod żadnym względem, a w niektórych aspektach wręcz porządnie kuleje. Na przykład sam widok z kamery – pomimo tego, że jest kilka rzutów na tor, żaden nie pozwala bez problemów ocenić gdzie jechać, żeby dojechać do celu. Zakręty są częstokroć niespodzianką, a pojawiające się znikąd przeszkody lekko frustrują. Tak czy siak wyścig nie jest zbyt trudny i większość czasu będziecie po prostu wciskać gaz do dechy. Jeśli bawicie się ze znajomymi, do dyspozycji są cztery tryby, które częstokroć mają niewiele wspólnego z wyścigami. Na przykład istnieje możliwość pograna sobie w piłkę samochodami – trzeba przepchnąć kulkę za linię przeciwnika. Grafika – nie najgorsza, acz bez cudów. Dźwięk lichy, powtarzalny do bólu. Czy kupować? Jako grę dla dzieci owszem, ale trzeba będzie z nimi grać, bo same szybko się znudzą.

Grabarz ■ ■

Xbox — Sensowna tylko dla kilku graczy.

- **Wydawca:** Jaleco
- **Producent:** Blade Int
- **Liczba graczy:** 1-4 (6)

GRAFIKA ■■■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□□□

Wykorzystuje: Live!

5.9

PURE PINBALL

SZWEDZI ATAKUJĄ RYNEK XBOXOWY. KTO DA IM ZAROBIĆ?

Oto mamy szansę za prawie normalną cenę gry na Xboxa zagrać sobie na czterech stołach we flippera. Żeby on jeszcze jakiś cudowny był... Pożonglujmy cyferkami. Cztery stoły: jeden w klimatach wyścigów samochodowych, jeden science-fiction, jeden o drugiej wojnie światowej i ostatni kolejowy. Każdy ze stołów prezentowany w pełnym 3D, czyli pomontowany normalnie z polygonów. Na każdy stół przypada ich około 150.000, więc całkiem nieźle. Stoły oprócz klimatu, zgodnie z nowoczesną tendencją tego typu gier każą nam grać według pewnego schematu, czyli po prostu wykonywać misje. Wbijać bilę w odpowiednie miejsce, nabijać odpowiednią liczbę punktów, itp. Misji takich jest w całej grze ponad trzydzieści, więc jest co robić.

Do tego dodajmy, że cała fizyka bili, a nawet efekty świetlne liczone są w czasie rzeczywistym, co – według autorów – każe wykonywać konsoli jakieś 1500 działań matematycznych na sekundę. Fajowo. No i widać ten wkład mocy obliczeniowej – naprawdę dawno nie widziałem tak uczciwie zachowującej się bili i tak fajnych świetlnych efektów na stole. Szkoda tylko, że to wszystko, co **Pure Pinball** ma do zaoferowania. Aha, jeszcze możliwość publikowania wyników za pomocą Live. To wszystko. Mało stołów, wysoka cena, a gałki nie działają nawet analogowo. Lipa. Nie ma także trybu dla kilku graczy, co moim zdaniem nie byłoby żadnym problemem przy tego typu produkcji, a jednak autorzy go pominęli. Z drugiej strony jest to faktycznie, powtarzając słowa autorów, jedyny pinball na nową generację konsol pełną gębą. Więc jeśli zamierzacie się przymierzać do tego typu gier... Cóż – **Pure Pinball** powinien się znaleźć na Waszym celowniku, ale może za jakiś czas. Kiedy już spokojnie stanieje i będzie go można kupić, albo w jakiejś „taniej kolekcji", albo z drugiej ręki. Wtedy – owszem. Miłośnicy tego sportu nie powinni pożałować wydanej kasy. Mnie najbardziej boli brak fajerwerków na jakie mogliby sobie pozwolić autorzy – coś by się mogło dziać na tych stołach, a tu po prostu skopiowano zwykły filpper. Trudno – taka gra. Nic nowego.

Grabarz ■ ■

Xbox — Zbyt wysoka cena do tego, co oferuje gra.

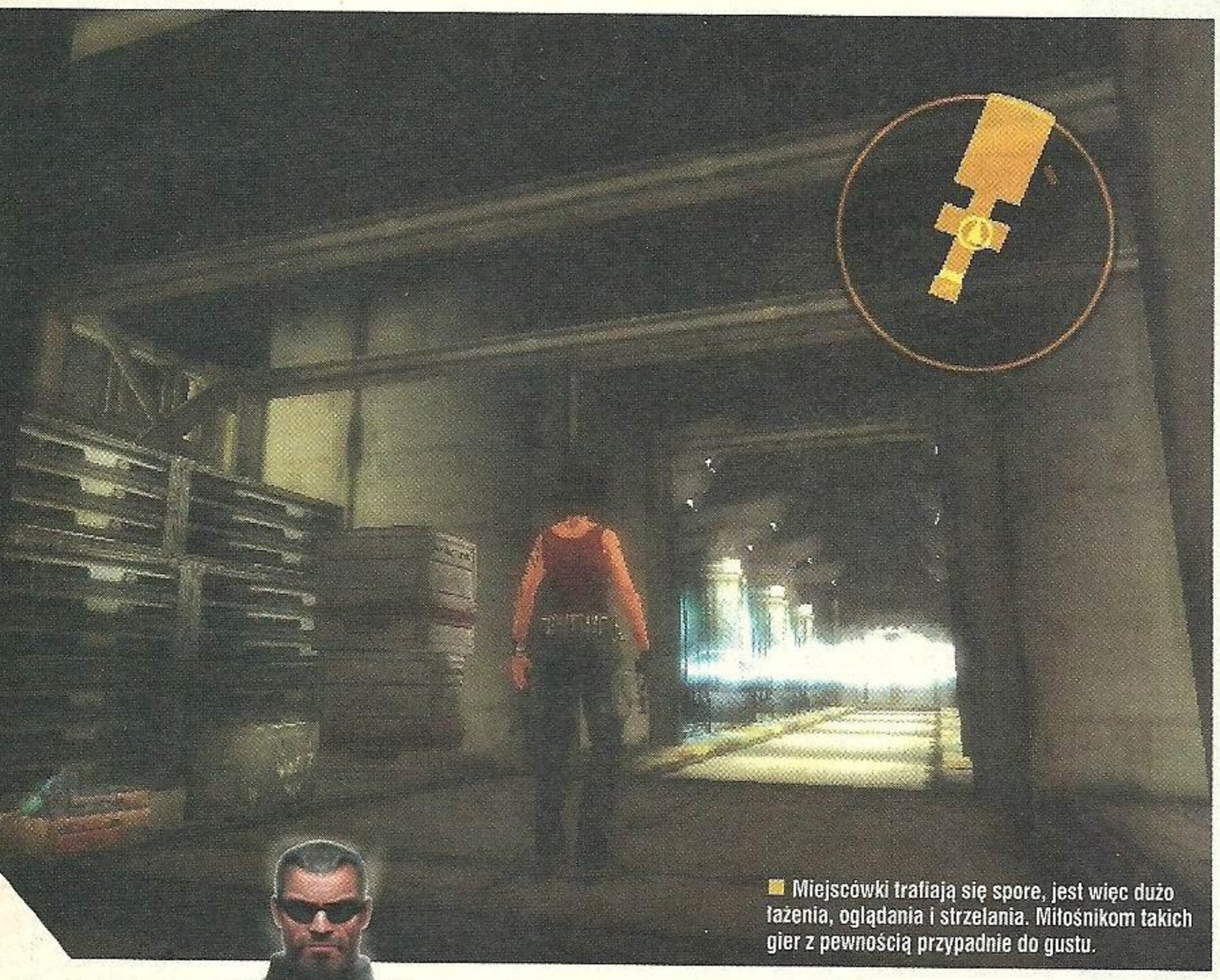
- **Wydawca:** XS Games
- **Producent:** Iridion
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA ■■■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□□□

Wykorzystuje: Live!

6.0

- **Dobre:** Ciekawy scenariusz, ładna grafika i całkiem niezły klon MGSa, jeśli chodzi o tryby gry.
- **Złe:** Praca automatycznego celownika, którego nie można wyręczyć. Nie wiem jak to się stało w pozycji tego typu.
- **Brzydkie:** Nie ma tu nic wyjątkowo brzydkiego. Oszukałbym pisząc tu coś na siłę.

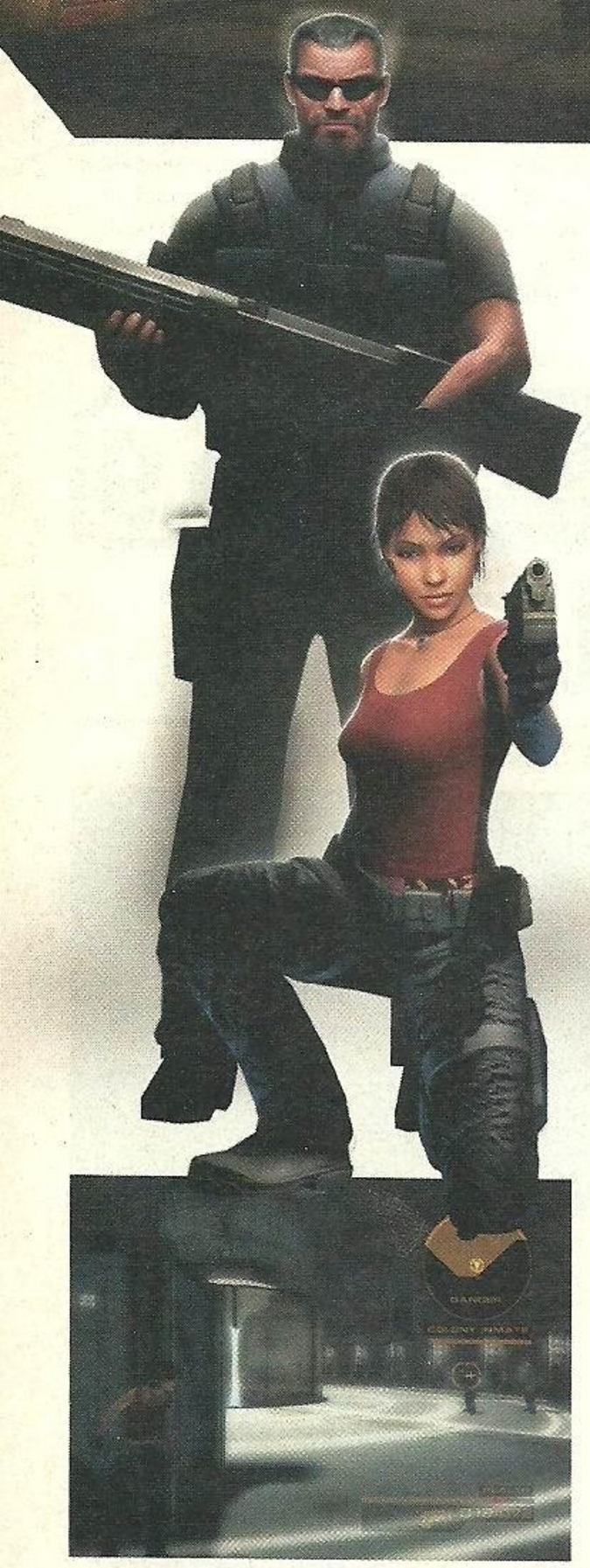


Miejscówki trafiają się spore, jest więc dużo łażenia, oglądania i strzelania. Miłośnikom takich gier z pewnością przypadnie do gustu.

Koncepcja dwóch światów jest ciekawa i dobrze opracowana - są oczywiście zróżnicowane pod względem graficznym.

Prezydent Goodman...

Oprócz tego, że trafiamy w epizod „miękkiego światła", Headhunter: Redemption nieźle dworuje sobie z prezydenta Busha. Wystarczy spojrzeć na intro. Słowa, które wypowiada prezydent Goodman, jego obietnice, akcent z jakim mówi, a wreszcie powoływanie się na rodzinne tradycje („tak jak mój ojciec...") wszystko to daje masę śmiechu, choć jest tylko maleńkim smaczkiem. Nie ukrywam, że podoba mi się to – bez względu na to co sądzę o prezydencie USA – bo gry stać się mogą medium do przekazywania zadziornych treści i nośnikiem satyry (nawet) politycznej. Świetny pomysł. Chętnie zobaczyłbym w jakiejś grze fantasy kilka dowcipów o tym, co się teraz na świecie dzieje.



HEADHUNTER REDEMPTION

CZARNA ŚMIERĆ, CZYLI EPIDEMIA DŻUMY W XIV WIEKU ZABIŁA W EUROPIE OKOŁO JEDNEJ TRZECIEJ MIESZKAŃCÓW. NIEKTÓRZY TWIERDZĄ, ŻE POŁOWĘ.

To całkiem sporo. Wyobraźcie sobie, że traci się średnio połowę znajomych. To dopiero panika. Stąd też pewnie niewielkie wrażenie na ludziach tamtych czasów zrobiłaby zaraza Wirusa Krwawej Mary, która poraziła społeczeństwo ulubionego prezydenta wszystkich nas (a na pewno ulubionego prezydenta naszego prezydenta). Tak przynajmniej kończyła się pierwsza cześć Headhuntera, która trzy lata temu zaszczyciła Dreamcasta, a potem PS2. Od tamtego czasu wiele się zmieniło. Wirus został opanowany, stary prezydent odszedł, a Dreamcast zszedł. Żyje tylko Solid Snake – podstawowy konkurent bohaterów Headhuntera. Zacznijmy jednak od początku. Faktycznie w świecie gry prezydentuje teraz niejaki Goodman. Goodman poradził sobie z przestępczością w ten sposób, że stworzył dwa światy: Above (Nadświat) i Below (Podświat). W Nadświecie żyje się miło i dostatnio, a do Podświata (czyli kilometrów jaskiń pod powierzchnią ziemi) zsyła się przestępców, żeby harowali w pocie czoła na rzecz tych, którzy szczęśliwie pozostają na górze.

Policjantami w nadświecie są headhunterzy (łowcy nagród), którzy penetrują ulicę i władni są za najmniejszy gest niesubordynacji wysłać kogoś „na dół". Nasz bohater, znany z części pierwszej Jack Wade, właśnie został wezwany do pewnego alarmu. Tam natyka się na niejaką Leezę X. Dziewczynę, której Jack 20 lat temu zabił ojca. Problem w tym, że ojciec Leezy targnięty obłędem chciał swoje dziecko zastrzelić, a Jack po prostu prędzej nacisnął spust. Leeza wychowała się na ulicy. Świetnie walczy i nieźle strzela, toteż Jack widząc ją po tylu latach stawia ultimatum: „albo dasz się ponownie uratować i zostaniesz headhunterem, albo idziesz do Podświata".

Cóż było robić? Laseczka Leeza ekwipuje się w IRIS, czyli okulary headhunterów, będące komputerem połączonym z siecią headhunterską i rusza do dzieła, stając się tym samym jedną z dwu postaci, którymi będziemy przechodzić grę. Prawdę mówiąc pojawienie się Lisy w Headhunterze wywołało mały uśmiech na mojej twarzy, bo to tak samo, jak pojawienie się Raidena w Metal Gear Solid 2. Kompleks Snake'a nie jest tutaj byle czym. Analogicznie filmowe wstawki – jest ich naprawdę sporo. Większość zabawy w **HH: Redemption** to skradanie się i strzelanie, bądź zabijanie po cichu. Nasza „zawodniczka" może się kulać, przyklejać do ściany i ma też autocelowanie, ale żeby było zabawniej, komputer wspomaga jej strzały. Wciskamy więc tylko jeden z „epoletów" (szarych przycisków) i postać szuka celu. Z początku celownik krąży śmiesznie wokół ofiary, co ilustruje niewprawne celowanie u Leezy (Jack celuje szybciej), potem walimy. I tu niestety rodzi się koszmarny problem tej gry. Postacie świetnie sobie radzą ze strzelaniem zza węgła, ale tylko wtedy, kiedy przeciwnik jest za nim, czyli biegnąc w ich kierunku nie wyjdzie zza rogu. Jeśli wyjdzie – koniec. Najpierw okazuje się, że choć widzimy go dokładnie, to murek wyłapuje wszystkie pociski jakimś cudem. Potem na dodatek może wyjść na jaw, że super-duper celownik naszej postaci w ogóle nie może znaleźć celu, a ludzik odwraca nam się niegrzecznie tyłem do wroga. Jak dla mnie w grze, w której głównie chodzi o strzelanie podobny błąd to karygodne niedopatrzenie.

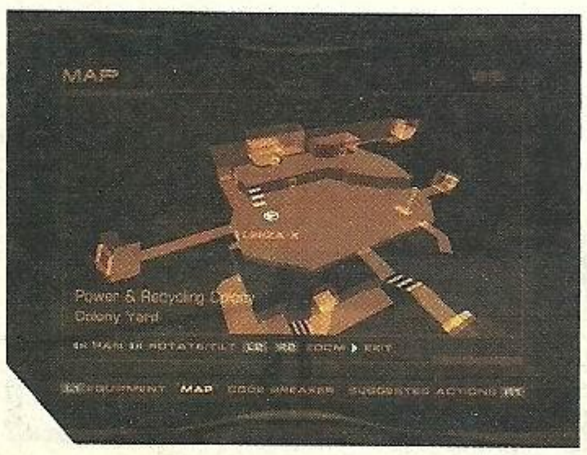
Cóż pozostaje? Takie wykorzystywanie otoczenia, żeby strzelać albo do przeciwników, którzy są daleko, albo nie przyklejanie się do ściany wobec przeciwników, którzy są blisko. Trudne, ale da się zrobić i gra się od razu lepiej (niestety – wrogom także łatwiej nas trafić).

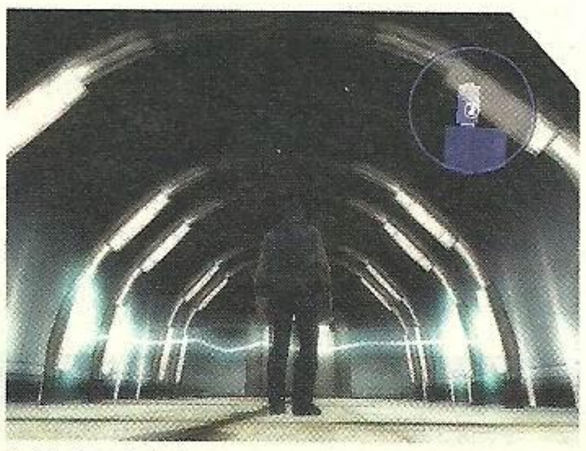
Druga część gry, to bieganie po lokacjach i poszukiwanie wyjść, przedmiotów, wskazówek dalszego działania. Nieco przypomina to Metroid Prime na NGC, gdzie trzeba było skanować otoczenie i miało się za to punkty. Tu sprawa wygląda podobnie. Odpalamy wizjerek przez okulary i przeglądamy przedmioty w zasięgu wzroku. Jeśli trafimy na coś istotnego ze strategicznego punktu widzenia, komputerek powie nam co to, jak wykorzystać, albo do czego się przyda. I możemy swobodnie szukać zastosowania.

Scenariusz jak i jego prezentacja jest bardzo filmowa, więc zadowoli graczy lubiących gry, które ogląda się jak filmy (ostatnio Riddick, czy klasyka jaką jest MGS). Świetna muzyka symfoniczna, którą skomponował Richard Jaques bardzo grze pomaga. Jak się pewnie domyślacie, z czasem akcja schodzi do Podświata i cóż – okazuje się, że z ojcem Leezy to tak wcale do końca sprawa nie jest załatwiona. Ano właśnie. Taka to ciekawa gra.

Żyjemy w erze, którą historycy gier komputerowych określą mianem „epizodu miękkiego światła". Splinter Cell, Prince of Persia, Catwoman to tytuły, które jako jedne z licznych skorzystały z tego onirycznego filtra w grze. Teraz **Headhunter: Redemption**. Wszystko jakby zamazane lekko, fajnie doświetlone – wygląda to super. Grafika jak najbardziej na czasie. Najbardziej marudzę jednak na kamerę podczas walki i gubienie się celownika, a także na monotonię niektórych lokacji. Mogło się tam dziać więcej, nawet kosztem ich wielkości – czasem faktycznie poruszamy się po wielkich halach.

Grabarz ■ ■





Stylizacja i ujęcia kamery potrafią nadać odpowiedni klimat. Gdyby nie to przeklęte celowanie, byłoby o wiele lepiej.

PS2 i Xbox — Klon MGSa? Porządna gra...

- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** Amuze
- **Liczba graczy:** 1

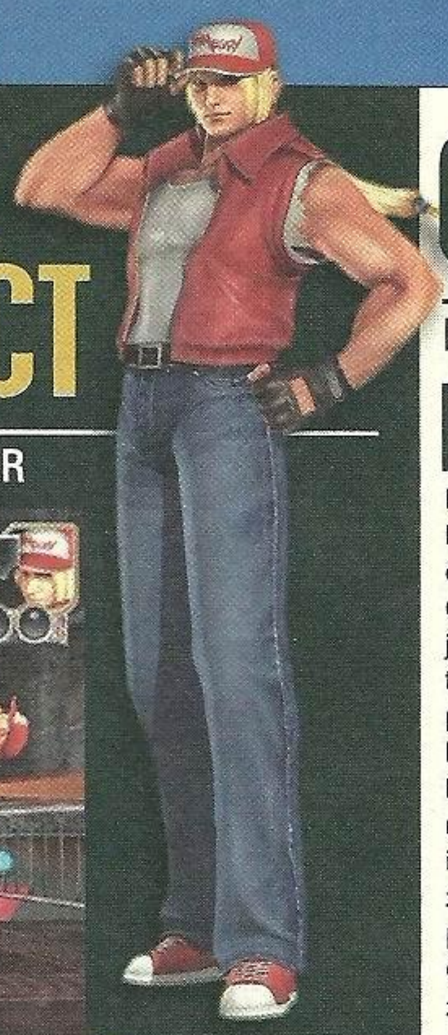
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

7.0

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

KOLEJNA SERIA WKRACZA W TRZECI WYMIAR

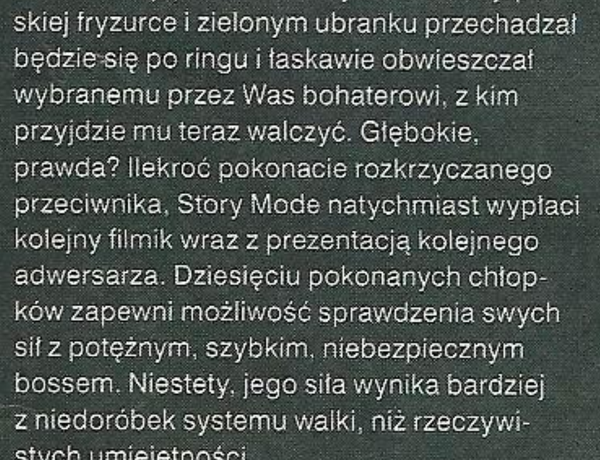


Cześć jestem DJ Buhh i jestem... Eee... Znaczy jestem Terry Bogard i mam czapkę Fatal Fury. Rządzę!

Przez dziesięć lat firma SNK zaopatruje rynek w coraz nowsze odsłony King of Fighters – płaskiego, mocno konkurencyjnego dla serii Street Fighter mordobicia. Nawet pomimo kiepskiej sytuacji finansowej, bankructwa, a w rezultacie powrotu na rynek pod nazwą SNK Playmore, seria KoF nie zdycha, regularnie przypominając nam o swoim istnieniu. Wraz z eksperymentem o nazwie **KoF: Maximum Impact** po raz pierwszy dostajemy możliwość sprawdzenia znanych zawodników w środowisku 3D. Cóż, konwertowanie na 3D starych, znanych, dwuwymiarowych serii uważam za nie do końca trafiony pomysł, na co dowodem niech będą losy Street Fighter EX, czy Samurai Showdown. Jak wyszło tym razem?

Pierwsze co rzuca się w oczy to spora ilość trybów zabawy. SNK postara się najbardziej zainteresować Was średnio udanym Story Mode. Tutaj, pewien blondyn o bardzo japońskiej fryzurce i zielonym ubranku przechadzał będzie się po ringu i łaskawie obwieszczał wybranemu przez Was bohaterowi, z kim przyjdzie mu teraz walczyć. Głębokie, prawda? Ilekroć pokonacie rozkrzyczanego przeciwnika, Story Mode natychmiast wypłaci kolejny filmik wraz z prezentacją kolejnego adwersarza. Dziesięciu pokonanych chłopków zapewni możliwość sprawdzenia swych sił z potężnym, szybkim, niebezpiecznym bossem. Niestety, jego siła wynika bardziej z niedoróbek systemu walki, niż rzeczywistych umiejętności.

Obok Story pojawił się również Versus Mode, a wraz z nim możliwość obicia drugiego gracza, bądź sprawdzenia swych sił z konsolą. A jeśli brak Wam wypełniania misji i zaliczania kolejnych, mordobitnych zadań, z pomocą powinien przyjść folder Challenge i jego bogata zawartość.



Zawodników znajdzie się łącznie dwudziestu, więc powinniście tu z czasem odszukać swego faworyta. Co śmieszne, zarówno system walki, jak i zachowanie postaci, ubranka, czy niektóre zwycięskie pozy pochodzą z wcześniejszych odsłon gry, więc miłośnicy serii KoF poczują spełnienie. Niestety, poza naprawdę ładną grafiką, gra nie przeszła większych zmian, a część z nich bardzo ją popsuła. Pomimo przejścia w pełne 3D, wojownicy nadal poruszają się w jednej linii z możliwością uskoku w głąb ekranu, celem uniknięcia ciosu/specjału. Uskok przyporządkowany został jednemu guzikowi i działa z lekkim opóźnieniem. Jak paskudne są opóźnienia w mordobiciach, szkoda mówić. Zawodnikami steruje się ociężale i sztywno Walka naładowana jest sporą dawką chaosu, przy czym podstawowe ciosy, które nie mają prawa nic zrobić przeciwnikowi wyprowadza się łatwo, natomiast specjały i większe komba – przeprogramowanymi kombinacjami. Walka z konsolą wiąże się zatem z ogromnym wyzwaniem. Bardzo niewdzięcznie rozwiązano okizeme – czyli tłuczenie leżącego przeciwnika. Jeśli wasza pociecha przypadkiem upadnie na ziemię, pozostaje już tylko mieć nadzieję, że konsola spudłuje z jakimś dewastującym specjałem. Nie zawsze miałem tyle szczęścia i z reguły ostatni boss potrafił zdjąć mi cały pasek w kilka sekund. Przykre jest to, że w leżącą kukłę można spokojnie wsadzić cały asortyment ciosów i kombosów. Jedyną fajną rzeczą w nowym KoF jest potrójny pasek mocy ładujący się wraz z wymierzonymi ciosami. Kiedy będzie pełny, można pokusić się o hiperwidowiskową akcję miażdżącą przeciwnika.

Maximum Impact daleko do starych, dynamicznych mordoklepek 2D ze stajni SNK. Szczerze powiedziawszy życzyłbym sobie odświeżonej, na nowo narysowanej i zanimowanej, płaskiej odsłony, zamiast podobnych eksperymentów. Co to za radość grać w ociężałe, chaotyczne mordobicie? Nawet jeśli ma na pokładzie masę zawodników a wśród nich nieśmiertelnego Terry'ego Bogarda? To maszerska, trudna w opanowaniu, bardzo przeciętna pozycja. Jeśli miłość do serii przysłania Wam ewentualne uprzedzenia – sprawdźcie ją w akcji na własną odpowiedzialność.

Matt ■ ■

PlayStation 2 — Eksperyment zakończony niepowodzeniem.

- **Wydawca:** SNK Playmore
- **Producent:** SNK NeoGeo
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

4.9

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

GHOST MASTER

MISTRZ WSZYSTKICH MIDASÓW...

Zacznę tak, by nie było wątpliwości. Gra jest konwersją z PC i pierwotnie miała trafić na rynek w 2002 roku. Na dodatek jest jakąś odmianą strategii. Brakuje tylko słowa Midas, by od razu wystawić ocenę. Jasne?

Gracz staje się nieokreślonym bytem mającym władzę nad duchami. Wykorzystuje to do straszenia ludzi wybranych na ofiary przez starszyznę mistrzów. Fajnie, że znów ktoś pozwolił nam stanąć po drugiej stronie barykady tak, byśmy mogli poznęcać się nad przesadnie wypudrowanymi panienkami i ich ulizanymi gogusiami. Tylko dlaczego zrobiono to w sposób, który nie daje żadnej przyjemności z zabawy?

Gra podzielona jest na misje składające się z kilku zadań. Gracz otrzymuje kilka postaci z innego wymiaru i może zaczynać straszenie. Na przykład w nawiedzonym akademiku. Teren działań obserwujemy z góry, korzystając z możliwości dowolnego manipulowania kamerą oraz zoomowania. Najpierw budzimy wrzaskiem śpiącą „królewnę", później wabimy mieszkańców do jednego pokoju, przyciągając ich uwagę skaczącym po meblach stworkiem, a następnie wszystkich traktujemy jakimś niezbyt wesołym (dla nich, naturalnie) czarem i patrzymy, jak kolejno uciekają gdzie pieprz rośnie. Misja kończy się, gdy uda się wszystkich przegonić w określonym czasie. Inaczej wszystko trzeba robić od nowa. Każdy przywoływany duch ma

swoje unikalne zagrywki. Może głośno krzyczeć (BU!!), trzasnąć drzwiami i robić inne, typowe dla tych fruwającej bądź pełzającej ektoplazmy rzeczy. Kluczem do rozpracowania gry jest odpowiednie wykorzystanie mocy duchów. Należy przy tym uważać na wiedźmy, które są bardzo odporne na straszenie, a przy tym lubują się w ranieniu (?) naszych podopiecznych. Wszystko jest jasne, proste i byłoby może nawet miłe, gdyby nie wykonanie. **Ghost Masterowi** naprawdę udaje się przestraszyć... gracza. Oszczędne do bólu modele postaci, nieciekawe wnętrza budynków, paskudna muzyka i doprowadzający do szału głos lektora odrzucają na kilometr. A do tego wszystkiego misje są nudne Jak ktoś musi, to niech lepiej zagra w wersję PC. Przynajmniej taniej to wyjdzie.

Mielu ■ ■

PlayStation 2 i Xbox — Olać, zapomnieć, szkoda czasu.

- **Wydawca:** Empire Int.
- **Producent:** Empire Int.
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

4.0

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

POWERDROME

PHUTURE-RACER POTRZEBNY OD ZARAZ!

Futurystyczne wyścigi to bardzo szlachetny, ale ostatnio zaniedbywany przez twórców gatunek gier. Kilka lat po premierze, na topie wciąż znajduje się WipeOut Fusion i raczej nie zanosi się na to, że będzie inaczej. **Powerdrome** nie zawojuje list przebojów. Najpierw zalety. W **Powerdrome** znajdziecie się blisko 24 trasy do obadania i równo 12 wehikułów. Koniec. A teraz czas na wady. Mimo, iż autorzy oddali graczom ogromny wybór futurystycznych pojazdów, każdy z nich prowadzi się niemal identycznie. Oczywiście każdy z pilotów charakteryzuje się innym zachowaniem, poziomem agresji i w ogóle, ale ja tam różnicy nie poczułem. Trasy, mimo iż rozciągnięte w atrakcyjnych wizualnie środowiskach, są niestety zbyt wąskie jak na spasione krążowniki, przez co non-stop będziecie się obijać o ściany. Kiepskie oznakowanie trasy i częste kolizje w niczym nie pomagają. Jasne, zawsze przecież można zwolnić i spokojnie ściąć zakręt, ale nie liczcie, że konsola zrobi to samo. Czołówka bardzo szybko ucieka do przodu i trzeba po prostu gnać na ślepo, żeby marzyć o miejscu na podium.

Agronaut Games zapomniało o uzbrojeniu pojazdów w środki destrukcji i zdynamizowaniu nudnej gry. koncentruje się wyłącznie na czystych technicznie przejazdach i walce ze zbyt ciasnymi i źle oznakowanymi korytarzami. Nie ma mowy

o strzelaniu do przeciwników. Nie ma też powerupów, ani rozbudowy pojazdu. Być może pocieszy Was fakt, że wyścig obserwować można z trzech kamer , ale tak naprawdę wszystkie są bardzo niewygodne i dają marne wyczucie trasy. Cóż, mogło być znacznie lepiej, tym bardziej, że od strony graficznej ciężko się do **Powerdrome** przyczepić. Nie jest idealnie – widać zęby na krawędziach obiektów, animacja momentami chrupnie, tekstury nie są szczególnie wyszukane, ale jakoś mi to nie przeszkadzało. Wygrywając wyścig za wyścigiem naturalnie odblokujecie kolejne zabawki do oblatania, jednak wątpię, aby ktoś wytrzymał z tą pozycją dłużej niż kilkanaście minut. To jest crap-racer, a nie future-racer. I nie ważne, że w dobrej cenie.

Matt ■ ■

PS2, Xbox — Zdążyłem już zapomnieć tytuł tej gry...

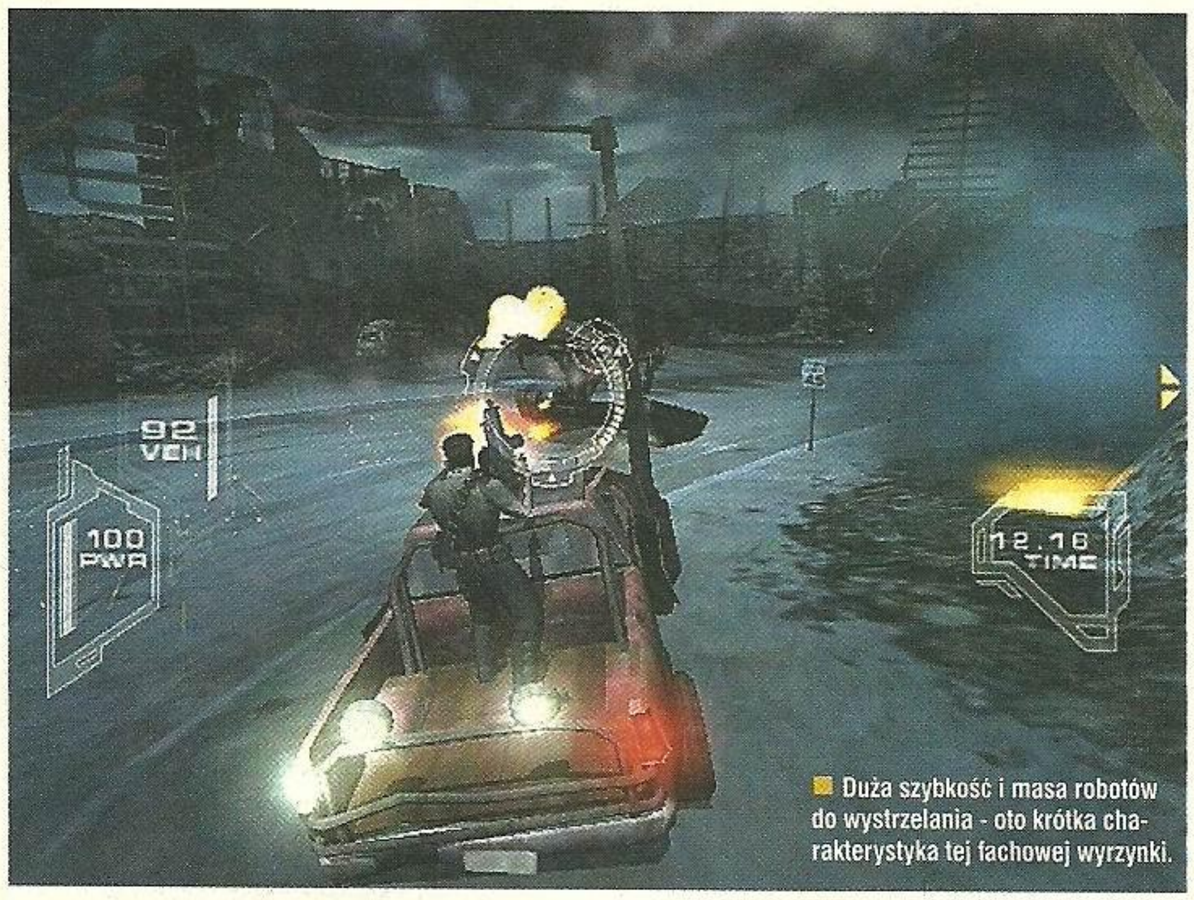
- **Wydawca:** Mud Duck
- **Producent:** Argonaut
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

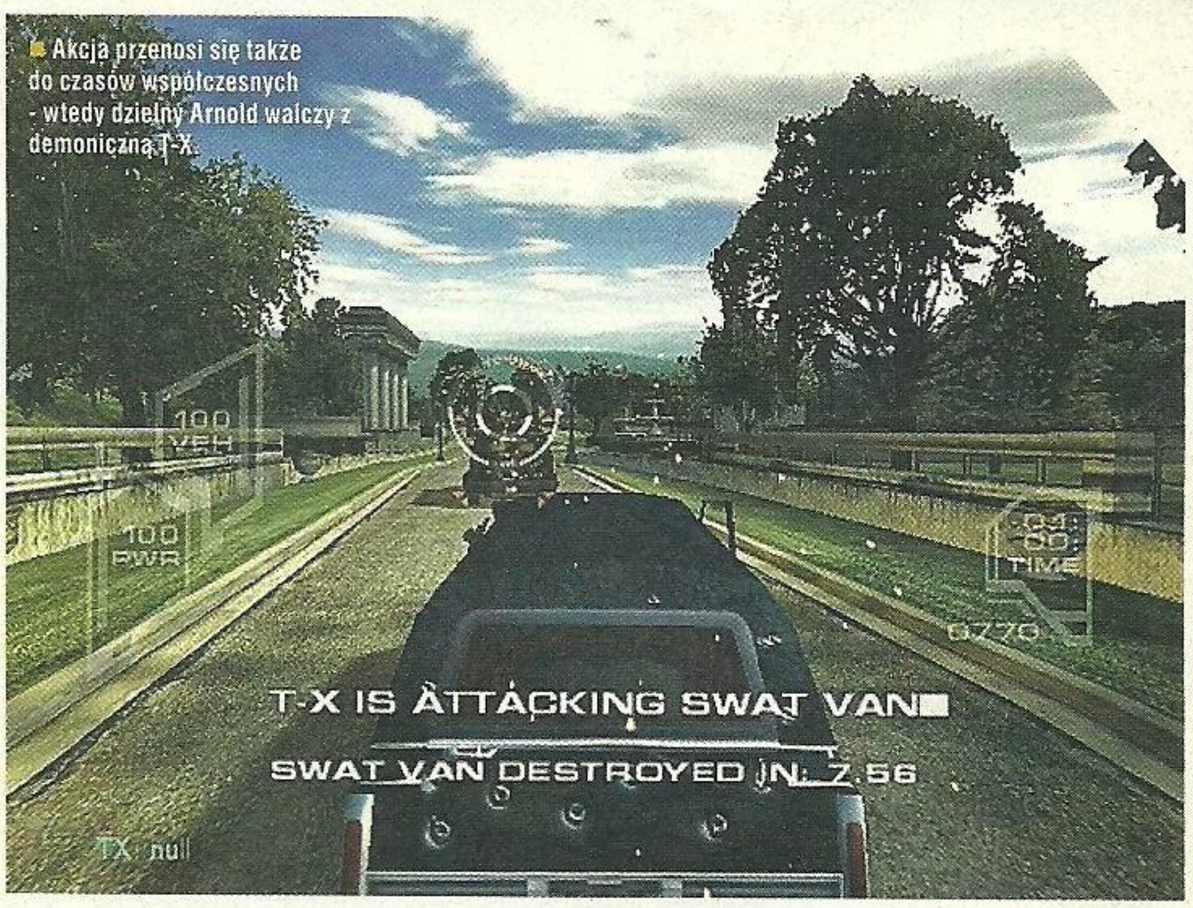
4.0

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

- **Dobre:** Szybka akcja, świetna zabawa, dobra oprawa oraz tony dobrej jakości renderów przeplatanych scenami z filmu.
- **Złe:** Jak każdy celowniczek, także i ten można bardzo szybko ukończyć i… odłożyć raz na zawsze na półkę.
- **Brzydkie:** Rozdziałka nie należy do tych najwyższych, ale za to gra bardzo rzadko zwalnia, nawet podczas ostrej rozwałki.



Duża szybkość i masa robotów do wystrzelania - oto krótka charakterystyka tej fachowej wyrzynki.



Akcja przenosi się także do czasów współczesnych - wtedy dzielny Arnold walczy z demoniczną T-X.

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

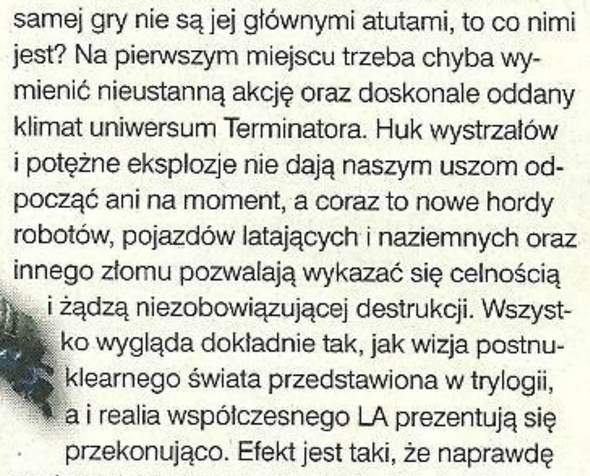
NIE WIEDZIEĆ CZEMU JEDNYM Z NAJWIĘKSZYCH WYZWAŃ DLA TWÓRCÓW GIER JEST ZROBIENIE PORZĄDNEJ GRY NA KANWIE DOBREGO, ALBO NAWET BARDZO DOBREGO FILMU.

Sytuację, kiedy film jest przeciętny dyplomatycznie pominę, ponieważ chyba każdy zdaje sobie sprawę, iż wówczas musiałbym posłać co najmniej kilka niecenzuralnych słów pod adresem producentów gier video. Chociaż nie. Wspomnianej sytuacji na dobrą sprawę jednak pominąć nie mogę, bo dotyczy ona przecież recenzowanej przeze mnie gry **Terminator 3: The Redemption**. No bo chyba nikt mi nie wmówi, że w porównaniu do takiego Terminatora 1 czy 2, trójkę można uznać za film ponadprzeciętny. I proszę tutaj Gulash bez żadnych złośliwych dopisków w nawiasie, hehe.

No więc dobra, ustaliliśmy już niezaprzeczalny i niepodważalny fakt – Terminator 3 był jednym z wielu przeciętniaków, jakie taśmowo wypluwa na świat przereklamowana i coraz mniej ambitna fabryka zwana Hollywood. A jak to jest z drugą grą opartą na wydarzeniach z tego obrazu kinowego? Tutaj chyba Was zaskoczę (siebie zresztą też), bo o ile T3: Rise of the Machines to niechlubna skaza na wizerunku „terminatorowej" licencji, to The Redemption z siłą samego Arnolda S. przebija się przez dziesiątki innych gier opartych na filmowych wydarzeniach i zajmuje jedną z czołowych pozycji pośród elektronicznych adaptacji kinowych hitów.

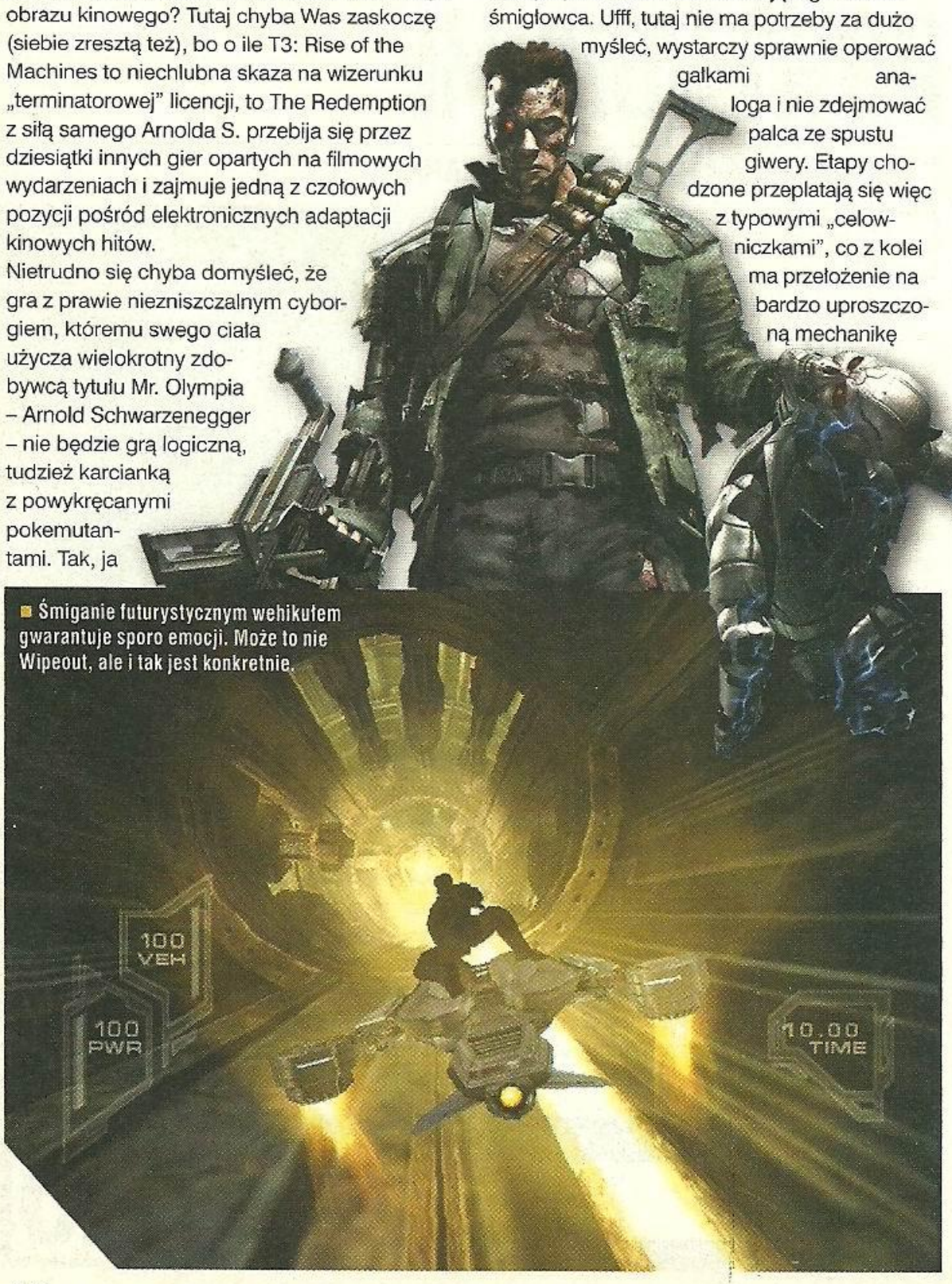
Nietrudno się chyba domyśleć, że gra z prawie niezniszczalnym cyborgiem, któremu swego ciała użycza wielokrotny zdobywcą tytułu Mr. Olympia – Arnold Schwarzenegger – nie będzie grą logiczną, tudzież karcianką z powykręcanymi pokemutantami. Tak, ja też jestem zawiedziony, hehe. Tytuł firmowany przez Atari to raczej udane i całkiem zgrabne połączenie strzelanki tpp i fpp oraz przeróżnego rodzaju wyścigów. Innymi słowy, akcja toczy się w zawrotnym tempie i ani na chwilkę nie zwalnia. Dla przykładu, zaczynamy walcząc z robotami na ulicach zdewastowanego wojną nuklearną Los Angeles, po chwili zasiadamy za spustem ogromnego działa laserowego, aby po kilkunastu sekundach śmigać już opancerzonym jeepem w kierunku czekającego na nas śmigłowca. Ufff, tutaj nie ma potrzeby za dużo myśleć, wystarczy sprawnie operować gałkami analoga i nie zdejmować palca ze spustu giwery. Etapy chodzone przeplatają się więc z typowymi „celowniczkami", co z kolei ma przełożenie na bardzo uproszczoną mechanikę rozgrywki. Chodzi mi konkretnie o to, że gra jest całkowicie liniowa i do celu zawsze prowadzi jedna, wytyczona i zazwyczaj bardzo wąska trasa. Czy będziecie biec z dwoma „gunami" pośród zgliszczy miasta, czy też będziecie śmigać radiowozem po szosach współczesnego LA, to i tak akcja będzie osadzona w typowej dla takich tytułów „wirtualnej rynnie", a wolność wyboru będzie ograniczona jedynie do decydowania o wyborze jednej z odnóg wspomnianej „rynny". W sumie jest to dobre rozwiązanie ponieważ nie wymaga od żądnych rozwałki graczy zbytniego kombinowania, ale z drugiej strony sprawia, że każda kolejna próba podejścia do tego tytułu niewiele będzie się różniła od poprzedniej, przez co naprawdę nie będziecie mieli zbyt wielu powodów do powtórzenia zabawy.

Skoro więc długość rozrywki oraz żywotność samej gry nie są jej głównymi atutami, to co nimi jest? Na pierwszym miejscu trzeba chyba wymienić nieustanną akcję oraz doskonale oddany klimat uniwersum Terminatora. Huk wystrzałów i potężne eksplozje nie dają naszym uszom odpocząć ani na moment, a coraz to nowe hordy robotów, pojazdów latających i naziemnych oraz innego złomu pozwalają wykazać się celnością i żądzą niezobowiązującej destrukcji. Wszystko wygląda dokładnie tak, jak wizja postnuklearnego świata przedstawiona w trylogii, a i realia współczesnego LA prezentują się przekonująco. Efekt jest taki, że naprawdę czujemy jakbyśmy brali udział w totalnej jatce będącej jednocześnie walką o przetrwanie całego rodzaju ludzkiego… I to przecież chodzi! Do zabawy zachęca też postać głównego bohatera, czyli cyborga T-800 obdarzonego sylwetką oraz facjatą najpopularniejszego obecnie Austriaka na świecie (nie, nie chodzi tu o Hitlera, hehe). Metalowy szkielet pokryty syntetyczną skórą wręcz emanuje siłą, a teksty wypowiadane przez Arniego tylko dodają mu charakteru i sprawiają, że likwidowanie wrogów wręcz lub przy pomocy ciężkich karabinów i granatników to czysta przyjemność. Szkoda tylko, że przypisane prawej gałce sterowanie samym celownikiem może nastręczyć pewnych trudności i nie do końca jest takie, jakie powinno być.



T3: The Redemption nie jest grą doskonałą. Momentami jest za trudna, stanowczo za krótka, niezbyt rozbudowana i często pozostawiająca pewien niedosyt, ale mimo wszystko wciągająca i potrafiąca oczarować ponadprzeciętną oprawą audio-video. Dla pragnących ostrej wyżywki w postapokaliptycznych klimatach będzie to jednak tytuł jak znalazł, że o prawdziwych fanach filmowego tryptyku nie wspomnę. Aha, jest jeszcze jedna rzecz. Gdy zobaczycie, jak Arnie radzi sobie z problemami w tej grze, od razu jasnym stanie się dla Was, dlaczego to właśnie on został gubernatorem stanu Kalifornia, hehe.

Qoora ■ ■



Śmiganie futurystycznym wehikułem gwarantuje sporo emocji. Może to nie Wipeout, ale i tak jest konkretnie.

PS2 i Xbox — Arnie na prezydenta!

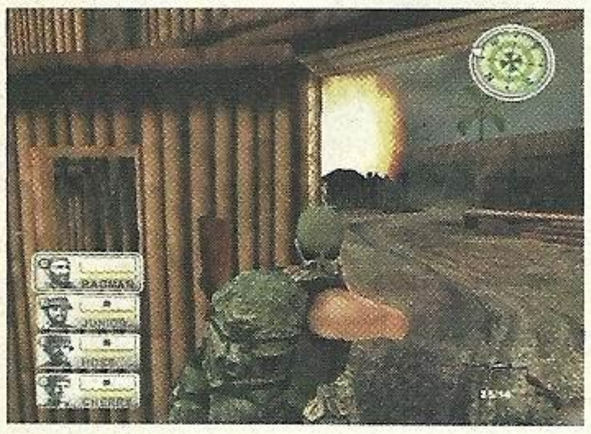
- **Wydawca:** Atari
- **Producent:** Paradigm
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

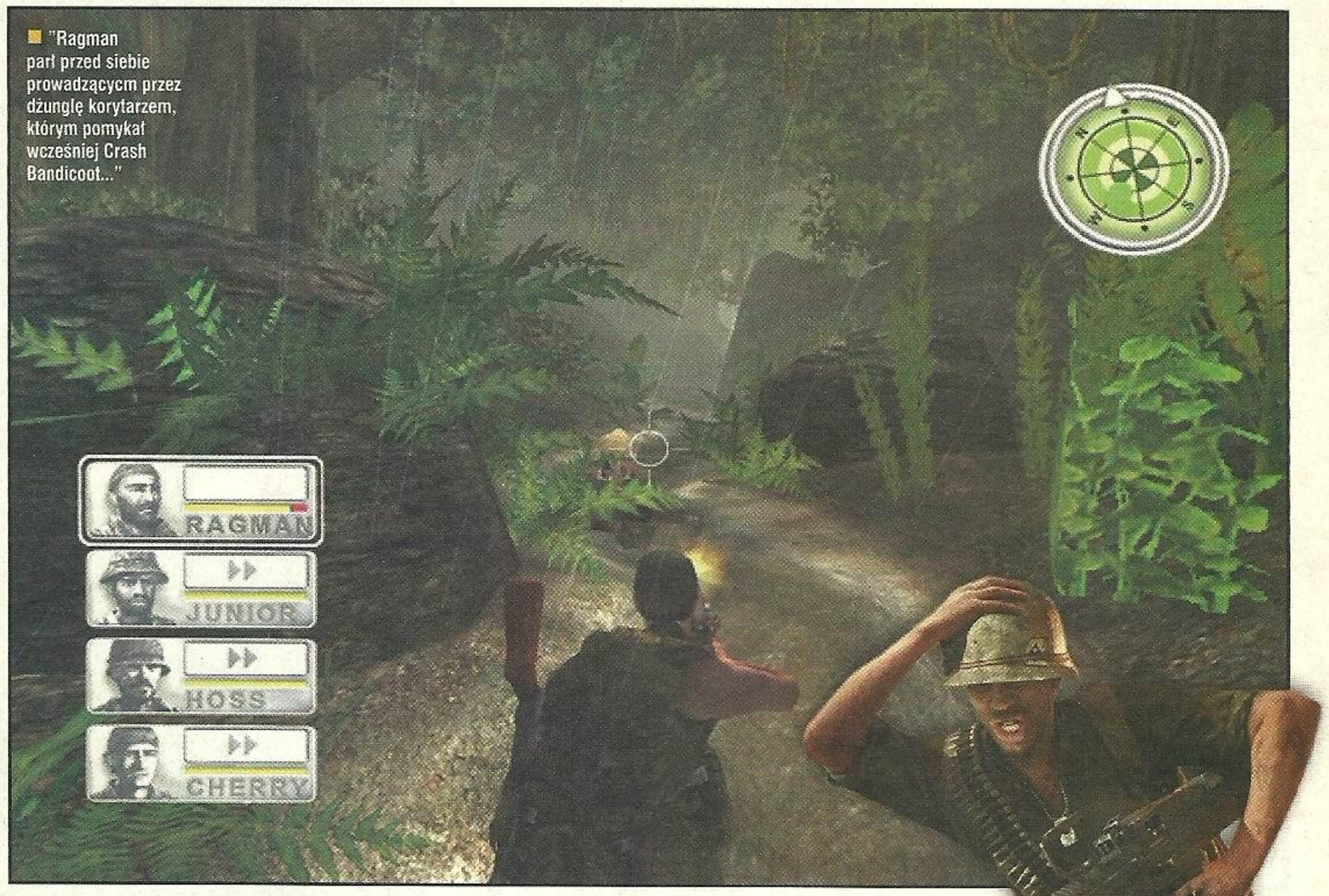
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Dolby

7.8

- **Dobre:** Momentami przyjemna sieka. Niezła grafika. Klimat serii Conflict.
- **Złe:** Wydrążone korytarze to nie jest moja wizja wietnamskiej dżunglii.
- **Brzydkie:** Twarze postaci, sztuczki z respawnami, czasami przycięcia animacji.



To jedna z gier, które świetnie sprawdzają się w trybie multiplayer. Na PS2 gracze dostają po dwóch żołnierzy, na Xboksie w zabawie może wziąć udział aż czterech graczy jednocześnie.



"Ragman part przed siebie prowadzącym przez dżunglę korytarzem, którym pomykał wcześniej Crash Bandicoot..."

CONFLICT: VIETNAM

W WIETNAMIE BYŁO BARDZO CIASNO, A WSZYSCY ZACHOWYWALI SIĘ JAK IDIOCI

Wojenkę zaczynamy koleżką o pseudonimie Cherry (jest to zresztą ksywka, jaką w Wietnamie nadawano wszystkim żółtodziobom) i to wokół niego niejako kręci się cały wątek fabularny gry. Cherry dostaje przydział do czteroosobowego oddziału, który zostaje rzucony do walki... **Conflict: Vietnam** jest bardzo podobny do poprzednich części, na zasadzie: „jeśli coś nie było zepsute – nie należy tego naprawiać". Gracz nadal kieruje dowolnie wybranym żołnierzem w oddziale i w każdej chwili może przełączyć się na innego. Ma też możliwość wydawania pozostałym towarzyszom broni prostych rozkazów w stylu „za mną", „zostań" i tym podobne. Jest spory wybór broni, można i trzeba leczyć rannych kolegów, osłaniać się i wzajemnie sobie pomagać. Największą zmianą w stosunku do poprzednich części serii jest oczywiście pole walki. Koniec z pustyniami i miastami – na ich miejsce wchodzi dżungla. I tutaj zasady serii Conflict, którymi rządziły się poprzednie gry, przeżywają lekki kryzys. Dlaczego? Otóż w przeciwieństwie do wielkich, otwartych połaci terenu i domów, z których można było prowadzić ostrzał w Iraku, w Wietnamie jest po prostu cholernie ciasno, a wyrastające zewsząd rośliny uniemożliwiają, a przynajmniej znacznie utrudniają stosowanie taktyki. No bo po co posyłać jednego z żołnierzy, by zajął jakąś pozycję, skoro jej nie widać, albo znajduje się o dziesięć kroków od reszty oddziału? Weźmy na przykład taką bazę wojskową, której przyjdzie bronić – niby kawał terenu, ale to tak naprawdę serie korytarzy, bunkrów i jedno wzniesienie, z którego co nieco widać. Momentami czułem się, jakbym grał w wietnamską strzelaninę opartą na idei wydrążonych korytarzy Crasha Bandicoota, a cała taktyka w zbyt wielu miejscach sprowadzała się do wzięcia oddziału za mordę i parcia przed siebie na ramboida. Na szczęście nie zawsze, ale... Z nowości jest na przykład zbieranie amunicji i broni poległych nieprzyjaciół. W sumie w grze znajduje się około trzydziestu rodzajów broni palnej, a to całkiem sporo. Da się także uleczyć poległego żołnierza bez potrzeby ruszania się z miejsca – wystarczy wydać odpowiednią komendę jednemu z członków oddziału. Ciekawy jest też system umiejętności rozbudowywanych za punkty zdobyte po ukończeniu misji – można na przykład wyhodować supersnajpera, mistrza od ckm'ów i tym podobne. Są przerywniki w postaci obsługiwania karabinu maszynowego zamontowanego na śmigłowcu, czy rajdu motorówką, ale to praktycznie strzelaniny na szynach. Jest także tryb strzelania fpp, ale gigantyczne muszki i szczerbinki karabinów zasłaniają tak na oko trzy czwarte ekranu. Inteligencja to coś, czego programiści poskąpili wszystkim postaciom w tej grze. Ulubioną taktyką około pięćdziesięciu procent przeciwników jest sprint w stronę gracza z pukawką w garści. Takich idiotów są prawdziwe setki – najwyraźniej autorzy postawili nie na jakość, a na ilość. Trzydzieści procent stoi w miejscu i strzela, a pozostałe dwadzieścia to snajperzy czający się gdzieś w krzakach. To ci najmądrzejsi i najbardziej wkurzający, bo są celni i niezwykle ciężko ich wytropić. Aha – w niektórych miejscach respawnują się złośliwie i nie można nic na to poradzić. Przez to gra jest trudniejsza, bo wyrżnięcie takiej hordy może okazać się kłopotem. Ba, miejscami jest cholernie trudna, nawet na najniższym poziomie trudności – szczególnie, gdy wyjadą opancerzone pojazdy przeciwników. Przyznam, że nie spodziewałem się takiego rozwiązania i średnio mi się podoba. W przypadku naszego oddziału sprawa ma się lepiej, ale nie na tyle, by móc pozostawiać ich samym sobie. Może się okazać, że któryś z żołnierzy nie zdąży się obrócić w prawo (czasem robią to z gracją C-3PO) i jeden przeciwnik strzelając z mauzera z częstotliwością pocisku na minutę spokojniutko go wykończy. Rada – trzymać się razem, może pozostawiając jednego w odwodzie, by leczył resztę, gdy przytrafi im się niespodziewana tragedia w postaci granatu. Pod względem oprawy widać, że seria nie stoi w miejscu. Akcja Desert Storm rozgrywała się na pustyni i w otoczeniu baraków oraz niskiej zabudowy; tutaj mamy dżunglę z bujną roślinnością, potokami, wzgórzami, a także licznymi wioskami wietnamskimi. Postacie są niebrzydkie (oprócz koszmarnych twarzy) i ruszają się odpowiednio, choć na przykład żołnierze Vietcongu naturalnie wyglądają słabiej, niż nasza czwórka. Jest zdecydowanie więcej szczegółów niż wcześniej, dynamiczne oświetlenie, ostrzejsze tekstury. Na Xboksie gra wygląda ładniej i animacja praktycznie nie zwalnia, co peesdwójce przytrafia się raczej często. W kwestii dźwięku mam mieszane odczucia – choć w bazie przygrywają licencjonowane, stare kawałki z radia (dziadki z Rolling Stones na przykład), a efekty terkoczących karabinów czy lądujących śmigłowców są niczego sobie, to głosy postaci są miejscami słabe, a dodatkowo na PS2 ich jakość pozostawia wiele do życzenia. No i jeszcze jedna sprawa – renderowane animacje przed misjami, odkrywające niuanse scenariusza... Powiem krótko: koszmarki, dawno nie widziałem tak badziewnych renderów. Stanowią nielichy kontrast ze świetnymi rysunkami pojawiającymi się tu i ówdzie.

Fajnie, że jest możliwość przełączenia się na tryb fpp, ale dlaczego muszka i szczerbinka karabinu zajmują aż tyle miejsca na ekranie? Przez to widok staje się praktycznie bezużyteczny...

Jeśli przymkniecie oko na niedoróby i elementy taktyczne, to **Conflict: Vietnam** da Wam nieco radości – da się postrzelać. Szczególnie, jeśli Desert Storm II zassał Was tak, jak mnie. Ale nie jest to tak dobra pozycja i szkoda, bo bardzo lubię wspomnianą Pustynną Burzę. Tu i ówdzie brakuje ostatecznego szlifu, nie ma opcji gry przez internet, ale te 14 misji to kawał konkretnego wygrzewu. Sporym plusem jest tryb multiplayer dla dwóch (PS2) lub nawet czterech (Xbox) graczy – to pozycja, w którą fajnie gra się zespołowo. Mimo to jestem rozczarowany, bo liczyłem na więcej. Chłopaki, wracajcie do Bagdadu...

Gulash

Można i trzeba przekazywać sobie przedmioty i broń oraz leczyć rannych towarzyszy.

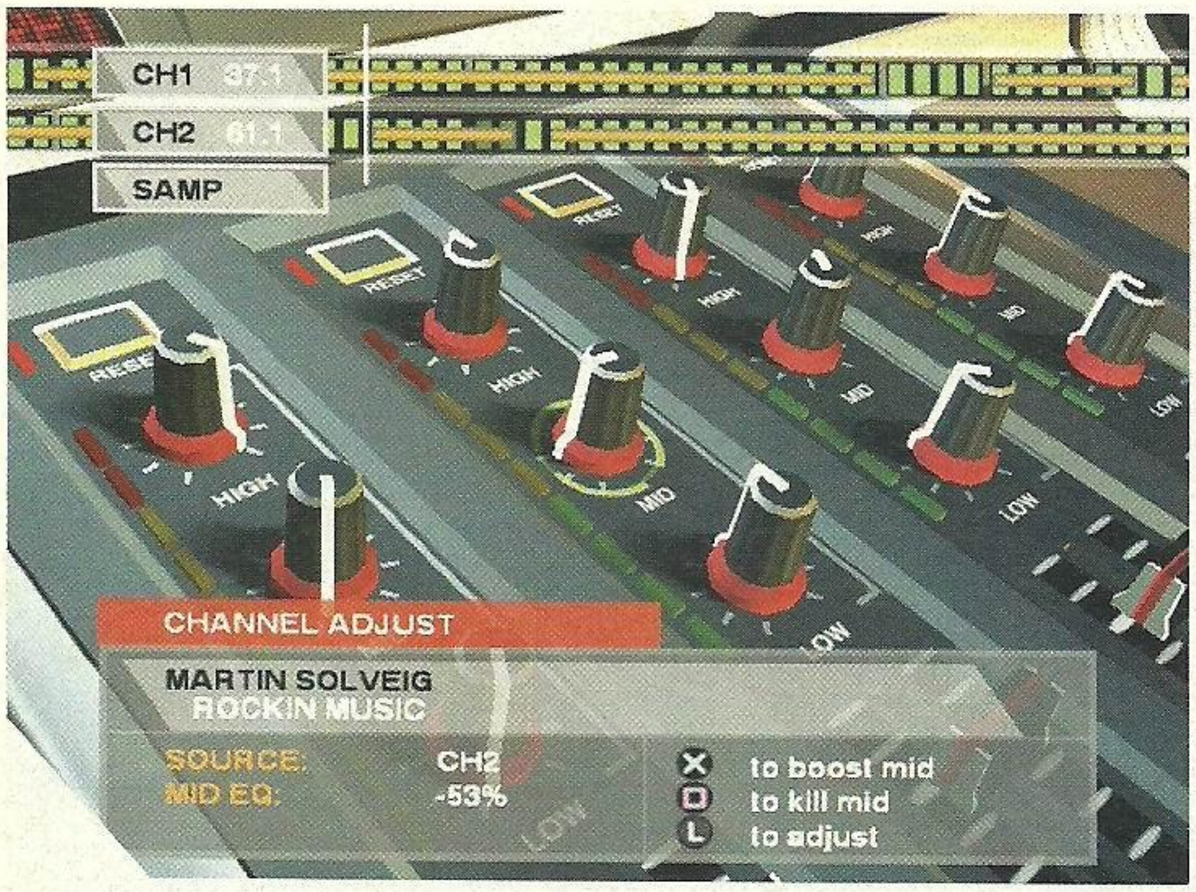
PS2 i Xbox — Nieco rozczarowuje, ale można postrzelać.

- **Wydawca:** SCI
- **Producent:** Pivotal Games
- **Liczba graczy:** 1-2 (1-4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, 60Hz

6.9



DJ: Decks & FX House Ed.

MUZYCZNI FANATYCY NAZWĄ TO SPEŁNIENIEM MARZEŃ!

Kilka miesięcy temu na łamach Neo Plus bawiliśmy się wczesną wersją tej pozycji. Mimo, iż wiele opcji było niedostępnych, a oferta muzyczna wołała o pomstę do nieba, praca w redakcji stanęła na kilka godzin. Pomimo małych wówczas możliwości, potencjał programu ze stajni Relentless Software wyczuliśmy momentalnie. Wraz z pełną wersją **DJ Decks & FX** i łącznie ponad siedemdziesięcioma utworami zalegającymi w biblioteczce programu, do naszych rąk trafia świetna zabawka. Pomijam nawet fakt, iż każdy z siedemdziesięciu utworów sam w sobie stanowi zamkniętą, przemyślaną i świetnie opracowaną melodię. Ale co powiecie na to, że utworki można dowolnie miksować, nakładać na siebie, przeplatać, wyciszać, regulować, mieszać, ciąć i ubarwiać dodatkowymi efektami dźwiękowymi?

DJ Decks & FX może nie jest głęboki, ale dzięki niesłychanej dynamice cechującej przekładanie winyli wynosi edytory muzyczne na wyższy poziom. Jak się to obsługuje? Na początku trudno zorientować się w obsłudze stołu mikserskiego i niezbędne będzie sprawdzenie samouczka. To właśnie w nim dowiecie się jak używać dwóch potężnych gramofonów i przekładać załączone winyle. Dowiecie się także, że zabawa polega w zasadzie jedynie na mieszaniu ze sobą dwóch, trzech, bądź większej ilości utworów i uzyskiwaniu dzięki temu bardzo oryginalnych, niekiedy strasznie grzejących aranżacji. Miksowanie to wspaniała sprawa i przekona się o tym każdy, kto na **DJ Decks & FX** się skusi. Program oferuje kilka trybów zabawy oraz szereg pomocnych opcji. Najwięcej czasu spędzicie w Party Mode, gdzie do ręki wpadnie wspomniane wcześniej 70 gorących, house'owych kawałków oraz wirtualny stół mikserski, kosztujący w rzeczywistości spore pieniądze. Party Mode polega głównie na niekończącej się zabawie w miksowanie kolejnych płytek i delektowaniu się tworzoną na bieżąco muzyką. Oczywiście nie ma żadnych punktów, ani zadań do wykonania. Program ma na celu głównie zaspokojenie Waszych muzycznych ambicji.

Party Mode ma wbudowaną bardzo ciekawą opcję. W momencie, gdy stracicie pomysł na dalszy mix, włączy się automatyczny DJ, który nie tylko rzuci kilka tekstów, ale sam z siebie zapuści jakiś utworek, przedłużając w ten sposób zabawę. Następny w kolejce czeka Pro Mode, jednak nie widzę większego sensu, aby się w niego zagłębiać. Pro jest identyczny jak Party, po prostu brak w nim pomocnej dłoni szalonego DJa. Oferta płytek i sama zabawa pozostają bez zmian.

Pora jednak na prawdziwy gwóźdź programu – Studio Mode. Tylko tutaj poskładacie do kupy swój własny mix i zapiszecie go na karcie pamięci. Sprawa nie jest jednak taka prosta. Program rozpoczyna nagrywanie od pierwszego dźwięku i nie można go już przerwać. Wszystkie pomyłki zostaną więc boleśnie zarejestrowane. Stół mikserski to takie urządzenie, gdzie utworki komponuje się w czasie rzeczywistym i wszystkie przejścia między utworami należy mieć dobrze przemyślane. Świetnie rozwiązano za to sprawę nagrywania własnych aranżacji na kartę pamięci. Mój pierwszy, samodzielny, 40-minutowy mix („mattryca") zajął raptem 300kb! Niesamowita sprawa! Można się tak bawić i bawić, a miejsca na memorce raczej nie zabraknie. Problem w tym, że nie da się edytować popsutych części utworu. Jak się bawić, to już do końca.

Jeśli poważnie myślicie o tworzeniu własnych remiksów, nie obędzie się bez headsetu USB. Dzięki słuchawce non-stop będziecie panować nad obydwoma gramofonami poprzez wyciszanie i podgłaśnianie wybranych kawałków. Utworów jest strasznie dużo i to już wiecie. Istnieje jednak możliwość stworzenia listy ulubionych, najczęściej używanych winyli i pomocna okaże się tu opcja Record Box. Dzięki temu zaoszczędzicie sobie grzebania, a skupicie na tym, co naprawdę Was bawi.

DJ Decks & FX można jednak było w kilku miejscach poprawić. Program przygotowany został przede wszystkim dla miłośników muzyki House. Oznacza to, że wyznawcy innych klimatów muzycznych mrukną w akcie niezadowolenia i poczekają po prostu na kolejną edycję. Zabrakło również możliwość wgrywania do programu własnych utworów. Ma się to ponoć zmienić wraz z wprowadzeniem obsługi twardego dysku, ale póki co pozostaje zabawa załączonymi winylami.

DJ Decks & FX jest fachowy, świetnie udźwiękowiony i dostarcza niezapomnianych wrażeń przy klejeniu utworów. Jest z nim tylko jeden, ale konkretny problem – powinien kosztować tyle, co album muzyczny. Nawet dwupłytowy. Szybko się starzeje, niestety. Jestem ciekaw jak ta seria będzie się rozwijać.

Matt ■ ■

PlayStation 2 — Świetny program, ale nie za tę kasę.

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Relentless
- **Liczba graczy:** 1

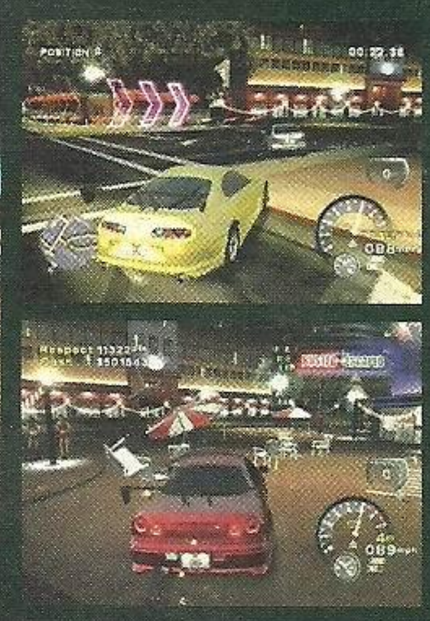
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.0

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, USB Headset

STREET RACING SYNDICATE

JESZCZE JEDNA UNDERGROUNDOWA ŚCIGAŁKA... CIEKAWE, KIEDY MODA SIĘ SKOŃCZY?



■ **Niebrzydkie, ale potwornie nijakie. Nie ratują tej gry nawet licznie zgromadzone sztuki.**

Tym razem w podziemne klimaty uderzają chłopaki z firmy Eutechnyx, którzy dla Namco zmajstrowali **SRS**'a. Zżynając przy okazji z czego się tylko dało. Jednak nic dziwnego – w tym biznesie robi to każdy w mniejszym lub większym stopniu. Z tym, że sztuką jest to zrobić dobrze. A to już nie do końca się udało. Niemal każdy element **SRS** widziałem już w poprzednich grach, ale w sumie temat nie jest znowu aż tak obszerny, żeby uniknąć powtarzania się. Jest tuning, jest wyzywanie na pojedynki poprzez mruganie światłami podczas jazdy po mieście, są zakłady i szacun za efektowną jazdę. Jest wszystko, czego można by się było spodziewać po grze dumnie obnoszącej się z „ulicznym" rodowodem. Jedyną sprawą, która nieco wyróżnia **Street Racing Syndicate** z tłumu konkurentów są maniurki. A raczej ich „kolekcjonowanie". Do odkrycia i zdobycia jest w grze osiemnaście panienek, z których każda jest wzorowana na rzeczywistej modelce. Aby laseczkę, zdobyć należy wykonać postawione przez nią zadanie, polegające na przykład na dojechaniu do wyznaczonego punktu i powróceniu w wyznaczonym czasie. W każdym razie nie stawiają jakichś wygórowanych żądań i zadania wykonuje się łatwo. Nagrodą, oprócz możliwości bujania się z taką sztuką (co obrazowane jest jej dość kiepsko odwzorowaną postacią dającą sygnał do wyścigu) są filmiki, na których panienki prężą się i wdzięczą niczym na castingu do najnowszej produkcji Rocco. Tyle, że filmiki kończą się złośliwie, zanim zaczną się rozbierać. W każdym razie jest to rzecz wyłącznie dla absolutnych desperatów. Mnie osobiście zdaje się to nieco niesmaczne, ale najprawdopodobniej po prostu wyrosłem już w wieku, w którym na widok... bo ja wiem, zgrabnej łydki, człowiek się czerwieni. W każdym razie: jeżeli miał to być główny magnes tej gry, to na mnie nie podziałał. Aha, panienki można odbijać też rywalom, a także tracić ich względy po nieudanych wyścigach. Tyle, że to ostanie coś nie bardzo się zdarza, bo poziom trudności nie jest specjalnie wygórowany i już po kilku pierwszych zakrętach panujemy mniej więcej nad furą.

Jak w każdej z gier tego podgatunku racerów mamy do zaliczenia ścieżkę kariery. Jeździmy po mieście i szukamy miejsc, które warto odwiedzić, czyli wyścigów, gdzie zdobędziemy flotę i szacunek. Czasami można poganiać się z glinami lub wyzwać na pojedynek innego kierowcę. I tylko jedna rzecz mnie nieco zdziwiła – za startową sumkę kupiłem sobie Subaru Impreza i zrobiłem je tak, że do setki idzie w około trzy sekundy! To co będzie dalej? Samolot? Rakieta? Przecież szybciej to chyba tylko bolidy F1 i motocykle przyśpieszają. Nic to, niezrażony przystąpiłem do pierwszych wyścigów, w których pognębiłem konkurencję, bo ich samochody nie mogły się równać z furą debiutanta. Trochę to mało motywujące. Mimo wszystko wolę jednak powolniejsze dochodzenie do lepszych wózków i lepsze nagrody, niż możliwość obejrzenia paskudnego modelu 3D jakiejś podrzędnej modelki.

Prawdę mówiąc jest tu więcej do narzekania. Menu tuningu jest niewyraźne, nie wiadomo dokładnie co tunigujemy, co nam to daje i ile nas kosztuje. Brakuje takich informacji, jak obecna moc i moc po założeniu jakiejś części. I choć tuning jest dość obfity, to prawdę mówiąc niespecjalnie mnie bawił i co gorsza nie przyniósł spodziewanych efektów. Po prostu gra nie jest w stanie w żaden sposób przedstawić różnicy pomiędzy przyśpieszeniem do setki w sześć sekund a w trzy sekundy. A jest to różnica kolosalna. Prędkość też jest średnio odwzorowana. W zasadzie myślałem, że jeżdżę dość wolno, pomimo tego, że miałem mocny samochód i dopiero rzut oka na licznik przekonał mnie, że to jednak 250 na pace. Dopiero wciśnięcie nitro daje odpowiedni efekt.

Wybór marek samochodów jest klasyczny dla sceny tuningowej, z dużym jednak wyjątkiem. Są tu bowiem toyoty, nissany, volkswageny, subaru, mitsubishi i lexusy, ale brakuje sztandarowej fury, czyli uwiecznionej choćby w *Szybkich i Wściekłych* Hondy Civic. Ale można bez tego żyć.

Na Xboksie **SRS** pomyka dość gładko i wygląda całkiem efektownie. Światełka migają, asfalt świeci się, jakby przed dwiema sekundami przejechała polewaczka i zamiast wodą polała go oliwą. Modele pojazdów są ładne i duże, a nawet trochę się niszczą podczas kompletnie nieprzekonywujących zderzeń. Wprawdzie uszkodzenia nie wyglądają groźnie, bo najwyżej maska się trochę wgniecie i szyba popęka, ale za wszystko trzeba płacić żywą gotówką i nieostrożna jazda nie popłaca, bo czasem można więcej wydać na naprawę niż zarobić w wyścigu. Na PlayStation 2 jest w miarę podobnie, choć oczywiście nieco mniej jest efektów i tekstury są słabsze, zaś na GCN gra wygląda najsłabiej. Udźwiękowienie jest, powiedzmy to wprost, słabe. Muzyka do bani, słychać, że nie grają tu fachowcy, tylko jacyś podrzędni grajkowie. Sama jazda średnio mnie przekonała. Wprawdzie samochody różnią się nieco zachowaniem na drodze, ale jeździ się po prostu za łatwo i dość bezjajecznie.

SRS jest bardzo, ale to bardzo przeciętne. Juiced jest fajniejsze, pomimo, że na pierwszy rzut oka o wiele mniej efektowne (choć efekt nitro ma lepszy). Bije **SRS**'a między innymi trudniejszą karierą i bardziej wymagającymi przeciwnikami. Wprawdzie nieco na nich psioczyłem, ale z dwojga złego wole się złościć, niż pozostać obojętnym. A właśnie to dobija **SRS** – ani razu podczas wyścigów nie czułem się naprawdę zaangażowany w jazdę. Ba, nawet się nie wkurzałem, gdy samochód wpadał na różne przeszkody. Ot, po prostu – kolejna ścigałka, jakich ostatnio mnóstwo.

Marcellus ■ ■

PS2, Xbox, GCN — Taka tam ścigałka - zero challenge'a.

- **Wydawca:** Namco
- **Producent:** Eutechnyx
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.5

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

- **Dobre:** Niektóre misje, zabawa z kamuflażem...
- **Złe:** ...niestety ograniczona, Grafika zawodzi, scenariusz też.
- **Brzydkie:** SI postaci i ich wkurzające brzęczenie pod nosem.

Poprosiliśmy bohaterów, by stanęli w fajnych pozach z gunami w łapach. Sheila to nie Lara, ale da się ją polubić, za to Billy ma naprawdę niezłą fryzurę. Oboje mają lekko mangowy design. Widać to w ich oczach.

Oto poprawnie zrobione zdjęcie - świecą się dwie żółte ikonki. Teraz Sheila wskoczy do szafy i zamieni się w tę damulkę. Proste?

Napis "Safety" oznacza, że strażnicy nie są jeszcze świadomi naszej obecności. Lasery wyłączą się po celnym strzale w zieloną skrzynkę ze światełkiem.

SPY FICTION

ŻE CO? ŻE NIBY ZA DUŻO O MGS'IE?

Dobra, nie dam się sprowokować i tym razem obejdzie się bez rozlewu krwi. Oto propozycja dla wszystkich tych, którzy nie lubią serii Hideo Kojimy. Fabuła **Spy Fiction** jest równie porywająca, co ta w filmach pokroju Mission Impossible czy jakimś Bondzie. Jest gruby naukowiec, piękna i oczywiście zła kobietka, gdzieś tam po drodze pojawia się faszystowski typ z beznadziejnym pseudoniemieckim akcentem oraz towarzysz głównego bohatera, któremu chyba nie można zbytnio ufać. Do tego dochodzi tajemnicza szefowa zlecająca chłodnym głosem zadania i jeden mały szczegół, o którym nie wolno zapominać. Gracz wciela się w postać tajnego agenta wyposażonego w kupę patenciarskich zabawek szpiegowskich. Macie już obraz? Właśnie. Nic nowego.

Na początku trzeba zdecydować czy gramy Billym Bishopem, czy Sheilą Crawford. Zależnie od wyboru przed graczem stają inne cele misji oraz możliwości.

Trzon rozgrywki stanowi używanie urządzenia o nazwie 3DA Cam. Pozwala ono na zrobienie zdjęcia dowolnej postaci napotkanej w grze, a następnie stworzenie kamuflażu imitującego sfotografowanego. Wykorzystując moment zagapienia NPC'ów można wejść na chwilkę do szafki i tam zmienić się w postać widniejącą na zdjęciu. Należy pamiętać, że jeśli gramy jako Billy to możemy udawać tylko facetów. Patent jest niezły, pozwala na śmiganie między strażnikami bez obawy o to, że podniosą alarm, ale to nie wszystko. Czasem trzeba zamienić się w kluczową dla fabuły postać tak, by spotkać się oko w oko z jeszcze ważniejszym osobnikiem. Są tylko dwie możliwości zrobienia zdjęcia: albo będzie na tyle dobre, że całkowicie zmienimy się w wybraną osobę, albo tylko wskoczymy w jej ciuchy. Szkoda. Przydałoby się więcej wariantów, by zabawa stała się ciekawsza, a napięcie związane z rozpoznaniem większe. Musicie bowiem wiedzieć, że czasem znajdzie się bardziej dociekliwy osobnik, który zapragnie przyjrzeć się przechodzącemu obok graczowi. Niestety, ktoś mnie zatrzymywał tylko dlatego, że sam chwilę wcześniej na mnie wlazł i nie mógł przejść dalej. Człowiek odpowiedzialny za SI postaci powinien odpowiedzieć głową za ten karygodny błąd. Na szczęście najczęściej kończy się tylko na utracie kilku sekund, podczas których jesteśmy dokładnie oglądani prawie z każdej strony. Trochę to dziwne, że każdy może nas zatrzymać, włączając w to sprzątających oraz pasażerów sterowca, ale skoro tak chcieli autorzy, to nie będę się czepiać. Wystawię im za to odpowiednią cenzurkę.

Zabawa na szczęście nie polega jedynie na bieganiu w przebraniu. Aby wejść do szybu wentylacyjnego bądź skorzystać z jednego z wielu bajeranckich gadżetów trzeba pozbyć się kamuflażu. Wtedy gra staje się skradanką pełną gębą. Trzeba uważać na patrolujących okolicę strażników chowając się za kartonami, przemykać tak, by nie zostać dostrzeżonym zza szyby itd. Gdy postać zostanie wykryta, włącza się alarm i natychmiast pojawia się grupka żołnierzy z karabinami. Można ich ogłuszyć korzystając z niezbyt szerokiego wachlarza ciosów, bądź załatwić przy pomocy granatów czy karabinów. Z pomocą przyjdą też wymyślne zabawki do podrzynania gardeł lub zwyczajnie oślepiające ich na krótką chwilę. Najlepsze jednak jest to, że zastygając przy ścianie czy

pod sufitem (bo tak też można) bohater staje się niewidzialny.

Spy Fiction jest grą, która w pewnym momencie potrafi bardzo się podobać, by za chwilę odrzucić od siebie na kilometr. Szczególnie, gdy wybierze się wyższy poziom trudności zagadek. Podpowiedzi jest mniej i dużo ciężej wpaść na właściwy trop. Słabo, że dotyczy to też szukania przedmiotów, które nierzadko są poukrywane w dziwnych miejscach. Nie ma nic nudniejszego niż bieganie po całym poziomie i naciskanie iksa na każdym kroku w nadziei, że się coś w końcu znajdzie. Z drugiej strony przychodzą świetne momenty, jak ten, gdzie trzeba wykonać zadanie niemalże identyczne jak to z *Mission Impossible*. Kojarzycie motyw gdy Ethan był opuszczany na linie do superstrzeżonego pokoju? Coś takiego czeka też na Was i jest naprawdę wciągające. Szkoda tylko, że po chwili znów wraca się do głupich zagrań. Przykład? Trzeba zmienić się w naukowca i w jego skórze spotkać się z pewną damą. Najpierw jednak trzeba mu podać drinka i list, po przeczytaniu którego gdzieś pobiegnie. No więc dajemy mu ten list, a on zrywa się i gdzieś znika, tyle tylko, że w tym momencie nowym celem misji jest przebranie się za owego naukowca. A że nie mamy jego zdjęcia, musimy biegać po całym poziomie, by mu je zrobić. Jakby nie można było najpierw puknąć fotki, a później dać drina.

Niestety, oprawa też nie jest super. Motywów muzycznych już nienawidzę. Owszem czasem trafi się fajny, ale w większości są to zapętlone motywy ze złośliwą trąbką czy innymi wkurzającymi instrumentami. Raz jest to trochę jazzu, odrobina muzyki poważnej, kiedy indziej szybka elektroniczna oraz bardzo mgsowa. Ogólnie jednak niezbyt udana, podobnie jak słabo podłożone głosy. Z nakładami na dźwięk chyba nienajlepiej. Podobnie jest z grafiką. Nie rozumiem po co kopiować kanciaste postacie z Simsów? Nie lepiej zobaczyć jak to wygląda w przypadku Snake'a? Ruchy ust na filmikach nie pasują do kwestii mówionych, a pomieszczenia są tak oszczędne w szczegóły, jak tylko to możliwe. Jest po prostu średnio... co pokrywa się z każdym innym elementem tej gry. Czyli co? Mocny średniak, ot co.

Mielu ■ ■

SZTUCZNA (NIE)INTELIGENCJA

Wspomniałem już o SI w tekście, ale mam jeszcze trzy wesołe przykłady idiotyzmu postaci występujących w grze. Często trzeba kogoś podsłuchać – by to zrobić, trzeba podejść do ofiary i wdusić L1, bo inaczej słychać tylko maksymalnie wkurzające dźwięki rodem z piosenek Scatmana. Nic to, że czasem bohater w przebraniu sprzątacza staje metr od rozmawiających oprychów i zaczyna myć koło nich podłogę. Oczywiście goście nie reagują, bo po co? A co powiecie na to, że widać cień agenta nawet, jeśli jest niewidzialny, a strażnik przechodzi obok i zupełnie nie zwraca na to uwagi? Ostatnią bzdurą jest to, że jeśli ktoś uzna bohatera za osobę podejrzaną, to... od razu strzela i wzywa posiłki. Zabawne nie? Haha. No to ja dziękuję, wysiadam.

Dobra rada w przypadku wykrycia: prawy znad głowy (kufel) i odpalenie niewidzialności.

PlayStation 2 — To gdzie ten Snake Eater?

- **Wydawca:** Sammy Studios
- **Producent:** Access Games
- **Liczba graczy:** 1

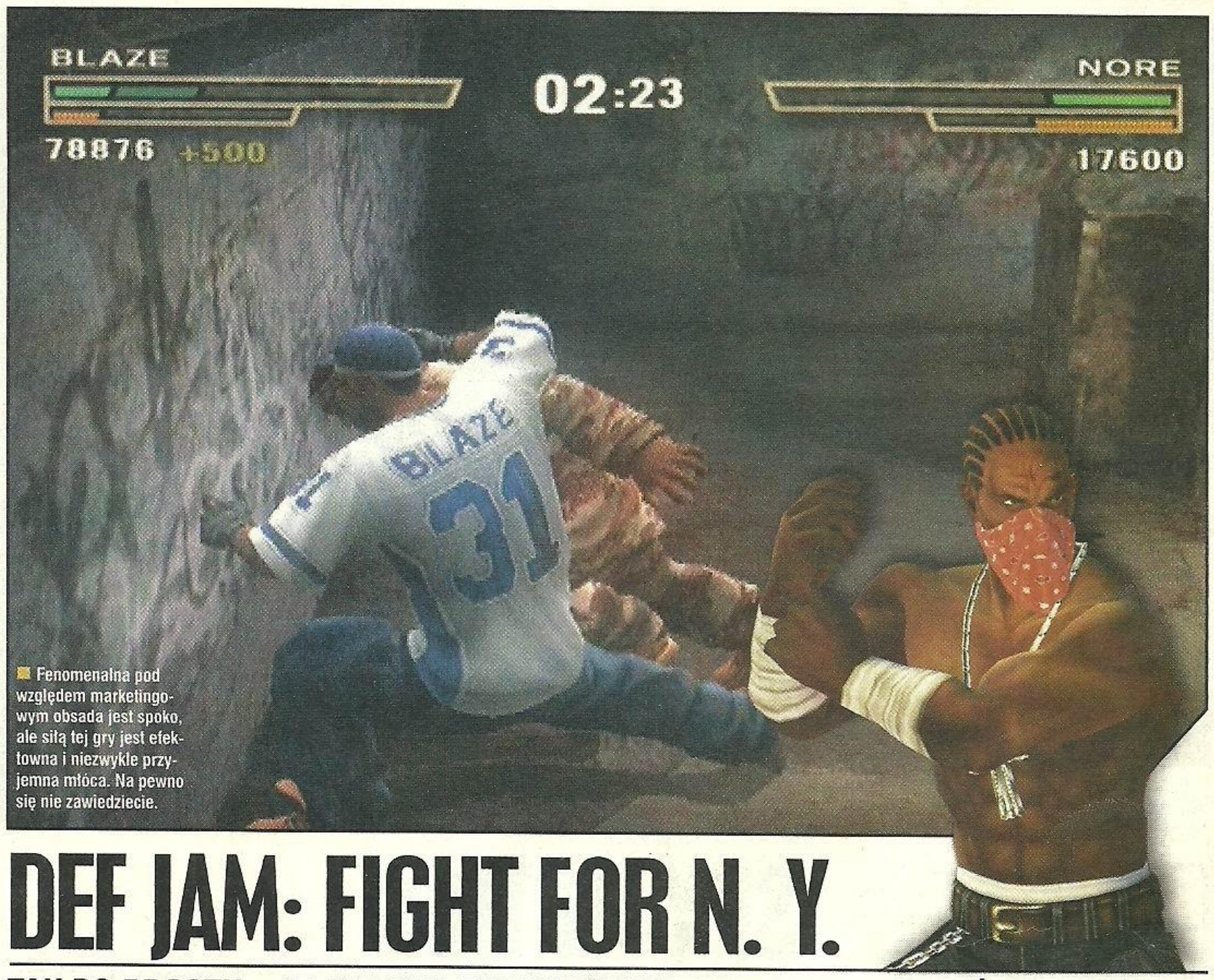
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

6.0

- **Dobre:** Ilość raperów i innych gwiazd, pokłady miodu i świetny wygrzew dla czterech graczy.
- **Złe:** Kombinacji ciosów przydałoby się więcej, ale i tak jest dobrze.
- **Brzydkie:** Puta... Hehehe.

Liczba raperów przekroczyła moje najśmielsze wyobrażenia. Jest Snoop, niewątpliwie największa gwiazda w Def Jam. Ale jest też wielu innych: Fat Joe, Busta Rhymes, Method Man, Ludacris, Ice-T, Redman, Omar Epps, Bubba Sparxxx, Slick Rick, Joe Budden, Xzibit, Waren G, Sticky Fingaz z Onyx, WC, N.O.R.E., Prodigy i Havoc z Mobb Deep, Eric Sermon i wielu innych, mniej znanych raperów. No i kilka lasek w tym Lil'Kim, Carmen Electra, Shawnna. Gwiazdozbiór!



Fenomenalna pod względem marketingowym obsada jest spoko, ale siłą tej gry jest efektowna i niezwykle przyjemna młóca. Na pewno się nie zawiedziecie.

DEF JAM: FIGHT FOR N. Y.

TAK PO PROSTU – NAJLEPSZA ROZRYWKOWA BIJATYKA POD SŁOŃCEM.

Niesamowite, ale nie pamiętam kiedy grałem w kiepską czysto zręcznościową grę firmowaną znaczkiem EA. I trzeba przyznać, że pod względem rozrywkowym EA ma obecnie chyba najmocniejszy zestaw gier – Burnout 3, SSX3, Need for Speed: Underground z nadchodzącą drugą częścią, NBA Street vol. 2, a teraz **Def Jam: Fight for NY**. Wprawdzie już część poprzednia, Vendetta, była niezła, ale Fight for NY to prawdziwy pokaz umiejętności technicznych i niesamowitej znajomości pragnień graczy w wykonaniu programistów i projektantów gry z EA. Gra ma trzy podstawowe plusy – licencję, prezencję i koncepcję.

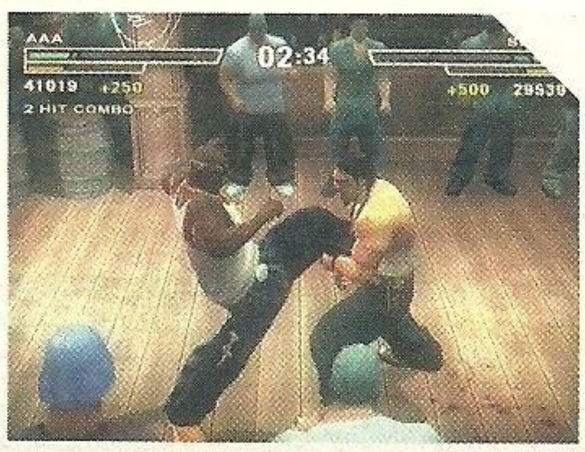
Zacznę od pierwszego. Kilkudziesięciu najbardziej znanych na świecie raperów, kilka gorących panienek w tym jedna raperka, ciuchy na licencjach znanych firm, kawałki nagrane przez tych samych koleżków – gra jest po prostu jedną wielką licencją, wielkim banerem reklamowym i, co najważniejsze z punktu widzenia marketingowego – daje graczom możliwość bliskiego kontaktu z gwiazdami oglądanymi tylko w TV lub na koncertach. I to jest właśnie koncept przyświecający **Def Jam: Fight for NY**. Bo nic to, że kontakt jest wirtualny – jaki amerykański dzieciak nie chciałby, żeby stworzona przez niego postać kumplowała się z Method Manem, Ludacrisem, Icem-T, przybijała z nimi piątki i tak dalej? No jaki? Genialnie pomyślane. A jeszcze lepsze jest to, że można kumplom udowodnić wyższość Busta Rhymesa nad Seanem Paulem i odwrotnie. Podkreślam raz jeszcze – gra jako produkt mający się sprzedać jest pomyślana perfekcyjnie.

Pierwsze skrzypce w Fight for NY gra oczywiście tryb Story, w którym staniemy u boku znanego z poprzedniej części D-Moba i zmierzymy się z podwładnymi jego arcywroga Crowa, czyli Snoop Dogga we własnej chudej jak krzaczek zioła osobie. Czeka nas wiele walk, zarówno jeden na jednego, jak i w tandemie z jakimś ziomem, a także w tak zwanych free for all, czyli czterech kolesi, a każdy walczy dla siebie. Jest też w tym wszystkim całkiem sporo fabuły, nie jakoś przesadnie skomplikowanej, ale przyzwoitej, z zastrzeżeniem, że pamiętamy, iż to produkt rozrywkowy i na dokładkę bijatyka. Kolejnym elementem tej niemal idealnej układanki jest możliwość kreowania stylu własnego koleżki – można ostrzyc mu włosy i brodę na kilkadziesiąt sposobów, wytatuować od stóp do głów, przebrać w najbardziej markowe ciuchy i na koniec dodać trochę bling bling, czyli biżuterii. No i oczywiście trenować pod czujnym okiem Henry'ego Rollinsa. Trening jest wprawdzie tylko dodawaniem kolejnych punktów do cech i ustawianiem sobie ciosów, ale i to wystarcza, tym bardziej, że przecież twórcy muszą sobie zostawić nieco pola manewru na następne części i wcale się nie zdziwię, gdy w trzeciej części (hmmm... Fight for West Coast? Hehe.) znajdziemy o wiele bardziej rozbudowany trening. Oczywiście podczas zabawy co chwilę odkrywamy coś nowego – fajterów, areny, a także mamy możliwość nauczenia się nowych ciosów specjalnych, zaś gdy uzbieramy konkretną liczbę punktów możemy nauczyć się dodatkowego stylu walki. Jest ich pięć, a nasz fajter znać może maksymalnie trzy. A są to: kickboxing, wrestling, martial arts, submission i street fighter. Każdy ma swoje wady i zalety, każdy wymaga innego sposobu znokautowania przeciwnika.

I tak dochodzimy do sedna tej zabawy – walki. Dzieje się sporo, bo druga część Def Jam odchodzi od wrestlingowe klimatu poprzedniczki. Tym razem większość walk odbywa się w klubach w otoczeniu wianuszka kibiców. Którzy sami rwą się do walki i chętnie pomagają spuszczać łomot każdemu kto nawinie im się pod rękę. Korzystanie z ich pomocy jest wielce wskazane i może odwrócić przebieg każdej walki. Kibole potrafią przytrzymać przez chwilę jednego z walczących lub go odepchnąć, a także przywalić mu butelką, kijem, czy łomem. Wspomniane przed chwilą narzędzia można sobie też od nich pożyczyć i oczywiście użyć z dobrym skutkiem. Oprócz tego na wszystkich arenach walk można i trzeba zaznajamiać przeciwnika z otoczeniem. Może to być stalowa siatka otaczająca pole walki, stół bilardowy, kolumna głośnikowa, szafa grająca, betonowy filar, czy wreszcie po prostu ściana. Bo pomimo tego, co napisałem kilka chwil temu areny to nie tylko kluby, jest podziemny parking, otoczony płotem plac w elektrowni, betonowa „studnia", klatka rodem z wrestlingu, a także ring normalny oraz otoczony drewnianym płotkiem, który może pęknąć pod naporem ciała przeciwnika i walka zakończy się klasycznym ring outem. Jest tego mnóstwo i nie sposób się przy Def Jam nudzić. Tym bardziej, że przeciwnicy są dość wymagający i potrafią w błyskawicznym tempie obić naszego koleżkę do nieprzytomności. Jeżeli z jakimś sobie wybitnie nie radziciem to wybierzcie „nie", gdy gra pyta, czy chcemy rewanżu – pojawi się krótka podpowiedź charakteryzująca styl walki przeciwnika i ułatwiająca nam zadanie. Sam system walki jest stosunkowo prosty, ale nie prostacki. Są countery i reversale (trudne), bloki, rzuty, kombosy, dźwignie, ciosy kończące, rzuty zespołowe, gdy walczymy w tandemie i wspomniane już wykorzystywanie otoczenia, przedmiotów i pomocników. Dzieje się dużo, szybko i efektownie, więc czas wreszcie na prezencję. Nienaganną. Świetnie animowane i duże postacie walczących. Rewelacyjne są ich twarze, bez pudła można niemal każdego koleżkę i każdą laskę rozpoznać. I tylko twarz naszego stworzonego samodzielnie fajtera jest taka sobie, wydaje mi się, że czego bym nie zmieniał w wyglądzie podczas kreowania postaci i tak efekt końcowy będzie podobny. Mam więc koleżkę z twarzy podobnego zupełnie do nikogo. Ale poza tym drobnym szczegółem wszystko płynnie, kolorowo i efektownie w Def Jam śmiga. Naprawdę – dawno nie widziałem tak dobrze animowanych postaci. To pierwsza liga wraz z takimi tuzami gatunku jak Tekken, Soul Calibur i Virtua Fighter, ale z własnym stylem odróżniającym Def Jama od wspomnianych już gier. Areny też niczego sobie, wprawdzie zazwyczaj nieco ciemne, ale szczegółowe i, jak już wspomniałem, bogate w przydatne elementy. Prawdziwie interaktywna jatka. A dźwięk, jak dla mnie, pierwsza klasa. Od rewelacyjnego podkładu w wykonaniu wielu z występujących w grze raperów, po ich głosy we wszystkich scenkach i podczas przechwałek przed i po walkach (meksykanie rządzą – You're goinn down, puta!) i odgłosy walk oraz konferansjerów, w których niekiedy wcielają się najlepsi fajterzy w danej miejscówce, bo o ile dobrze poznałem to w knajpie jamajskiej wodzirejem jest Sean Paul.

I tak można by długo... Def Jam to produkt niemal perfekcyjny. Nie wybitny, bo nie wnosi wiele do gatunku, ale za to jest idealnym przykładem tego, jak należy gry robić. Oprawa, grywalność, bonusy za wytrwałość i tak dalej. Wprawdzie system walki mógłby być bardziej rozbudowany, ale nie ma co narzekać – to ma być przyjemna i odprężająca zabawka, w której każdy szybko załapie o co chodzi i błyskawicznie wypłaci przeciwnikowi efektownego lepa. I o to chodzi w bajce zwanej rynkiem gier video.

Marcellus ■ ■



Postacie są rewelacyjnie oddane - bez problemu rozpoznacie raperów po ich gębach i sylwetkach.

PS2, Xbox, GCN

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Canada
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc

9.0

- **Dobre:** Grafika, speed, crashe, speed, grafika, dźwięk, takedowny, grafika, speed, miód, power, moc, efekty...
- **Złe:** Nie dam złego słowa powiedzieć o tej grze - nie ma tu nic złego.
- **Brzydkie:** Że co?

BURNOUT 3: TAKEDOWN _SUPLEMENT

PRZED WAMI OBIECANY SUPLEMENT DO RECENZJI TEGO ARCYDZIEŁA: ONLINE I XBOX

Burnout 3 szturmem zdobył pierwsze miejsca list przebojów w USA, Anglii. O Polsce na razie niewiele wiemy, oprócz tego, że sprzedaje się jak ciepłe bułeczki.

ONLINE

Na początek ciekawostka: przez kilka dni po premierze **Burnouta 3** serwery Electronic Arts przeżywały taki najazd graczy, że o mało nie wystrzeliły w powietrze z przeciążenia. Wiązało się to także ze spadkiem jakości usług, za co wydawca grzecznie przeprosił. Mało tego – cały interes zamknięto na kilka godzin, podczas których nastąpił upgrade oprogramowania. Przy okazji z pewnością dorzucono jeszcze kilka Crayów by wzrosła moc obliczeniowa, a zabawa stała się bezproblemowa. W każdym razie: ja podczas kilku godzin ostrej jazdy w Necie nie spotkałem się z żadnymi problemami.

Teraz mięsko. W sieć wskoczyć jest łatwo – wystarczy oryginalny egzemplarz gry, Network Adaptor (lub w przypadku Xboxa – Live!) oraz końcówka od stałego łącza wciśnięta w odpowiedni slot. Gracz wybiera opcję zabawy w sieci i po chwili otrzymuje listę serwerów, podzieloną na regiony świata – USA, UK, Japonia i tym podobne. Szaleć można oczywiście na każdym z nich, choć tutaj mała uwaga: jeśli gra została odpalona w trybie 50Hz, to można będzie nawiązać walkę tylko z graczami, którzy również wybrali ten tryb. Adekwatnie z trybem 60Hz. Problemu jednak nie ma, bo w każdym przypadku są chętni do jazdeczki.

Po wybraniu serwera można wykorzystać opcję szybkiego włączenia się do gry (można ustawić własne preferencje, co do rodzaju zabawy itp.), poszukać kumpli, o ile takich gracz posiada (buddy list), stworzyć własną grę (i na przykład zamknąć ją dla publiki, a otworzyć tylko dla kumpli), sprawdzić listę największych wymiataczy wraz ze statystykami, bądź wejść do lobby i zobaczyć, co się dzieje. A tam – widnieje po prostu lista gier wraz z opisami: jaki rodzaj zabawy, jaka klasa pojazdów oraz ilu graczy już czeka na rozpoczęcie. Gry, które są w trakcie wyścigu są zaciemnione, a te, do których można się dołączyć – rozjaśnione.

Są trzy rodzaje online'owej zabawy: wyścig (do 6 graczy), road rage (do 6 graczy) i party crash (do 8 graczy), z czego najczęściej grany jest road rage i to od niego zacznę. Jest to zabawa zespołowa – gracze dzielą się na ekipy, spośród których jedna ucieka, a druga goni. Uciekający mają kilka sekund przewagi. Przez cały czas widoczna jest odległość między zawodnikami podawana w specjalnym okienku. Współpracy jest tu może niewiele, bo wszystko dzieje się zdecydowanie za szybko, niemniej jednak fajnie czasem przycisnąć przeciwnika do bandy we

W sieci najczęściej grany jest tryb Road Rage, w którym gracze dzielą się na dwie drużyny.

dwóch. Jedziemy dalej – wyścig nie różni się specjalnie od tego, w czym można uczestniczyć bez sieci. Oprócz jednej, dość zasadniczej rzeczy: tu nie ma gumowego AI dającego nagły boost ostatnim z peletonu, więc jeśli przeciwnicy są naprawdę dobrzy, to napis „you are 30 seconds behind" nie będzie niczym szczególnym. Natomiast to, co czasem dzieje się na trasie sprawia, że można się autentycznie wzruszyć. No bo co powiecie na taką akcję: zostałem na jakiejś ciężarówce, a kolesie odsadzili mnie na dobre dziesięć sekund. Klnąc pod nosem cisnę i cisnę tego boosta próbując ich dopaść, śmigam freewayem... i co zauważam w oddali? Jakiś twister czy inny kataklizm powoduje, że widzę fruwające samochody, raz za razem ktoś wylatuje w powietrze! Cała impreza zbliża się zastraszającym tempie! Trzy sekundy później już wiem, że to GIGANTYCZNY karambol na skrzyżowaniu, w który wpadli niemal wszyscy rywale. Duszę hamulec i lawiruję, po czym wychodzę na trzysekundowe prowadzenie. Coś pięknego...

Party Crash wygląda tak: osoba zakładająca grę wybiera crashową miejscówkę, a każdy z maksymalnie ośmiu graczy dostaje trzy podejścia do dzieła zniszczenia. Punkty/kasa są następnie sumowane i wygrywa ten, kto zdobędzie ich najwięcej. Nagrodą jest możliwość obejrzenia replaya osoby, która spowodowała największy mayhem. A muszę Wam powiedzieć, że niektórzy gracze opanowali ten temat do perfekcji.

Burnout 3 obsługuje headset i można porozmawiać z innymi wyczynowcami zarówno w lobby, jak i rzucić jakiś fachowy tekst podczas wyścigu, ale w sumie nie jest to pozycja budująca jakieś więzi między ludźmi. Kilka razy uśmiałem się – raz po wywaleniu mnie w kosmos jakiś czarny brat rozwodził się przez dobre dziesięć sekund na temat tego, co właśnie zrobił z moim tyłkiem, innym razem na trasie jakiś rozbujany do granic wytrzymałości fury kolo minął mnie z rozpędem, a do ucha popłynął mi radosny stek trash-talku wykrzyczany piskliwym głosikiem bardzo wczesnego nastolatka.

Na koniec zasadnicze pytanie: jak to działa? Bardzo sprawnie i płynnie. Nie zaobserwowałem lagów, choć może czasem samochodzik przeskoczył w jakimś miejscu, ale zdarzało się to bardzo rzadko. Podczas wyścigu jest po prostu bosko. Nie da się ukryć, że EA i Criterion mają w garści niezwykle stabilny kod obsługi gier sieciowych i mam nadzieję, że będą go dalej odpowiednio rozwijać.

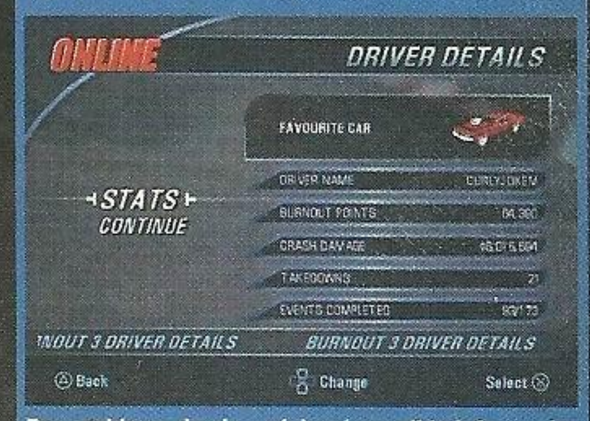
XBOX

Wersja na Xboxa różni się właściwie tylko obsługą Dolby Digital 5.1 (co oczywiście daje totalnie wypasione efekty przy wszelkich wizgach, śmizgach, slide'ach i crashach) oraz spodziewaną możliwością odpalenia własnego soundtracku, co dla osób nie przepadających za gitarowym rzępoleniem będzie nie lada atrakcją. Jeśli chodzi o grafikę, nie zauważyłem specjalnych różnic. Może poza tym, że obraz na Xboksie wydaje się nieco rozmyty. No ale w tej grze wszystko jest blurowane, bloomowane i tak dalej, więc to naprawdę nie ma znaczenia. Z pewnością grafika w **Burnout 3** absolutnym szczytem możliwości Xpudła nie jest, ale i tak w akcji wygląda po prostu oszałamiająco. Aha – pozostaje jeszcze kwestia sterowania, do którego niektórzy mogą mieć obiekcje, więc wypada przestrzec: nie można zdefiniować swojego ustawiania. Gaz ciśnie się prawym spustem i nie można tego zmienić. Poza tym to ta sama, rewelacyjna pod każdym względem gra.

Gulash ■ ■

Lobby, w którym widać dostępne wyścigi. Bez najmniejszego problemu można coś znaleźć.

To już pokój graczy przygotowujących się do zabawy. Można porozmawiać przez headset.



Bez problemu da się podejrzeć wszelkie informacje o przeciwnikach.

A to z kolei lista rankingowa najlepszych crashmasterów. Rankingów jest naprawdę sporo.

Xbox — Inna konsola - ten sam miód. Grać, tylko grać...

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Criterion
- **Liczba graczy:** 1-2 (6)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dolby Digital 5.1, Live!

10

PlayStation 2 — Jedynka - OK, dwójka była wprawką, ale B3 to poezja...

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Criterion
- **Liczba graczy:** 1-2 (6)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Network Adaptor

10

- **Dobre:** Skala bitew, "historyczne" potyczki, niezła grafika i to, że można wskoczyć, zagrać i wyskoczyć po kilkunastu minutach.
- **Złe:** Słabe AI botów - to nie jest gra dla wymagających osób. No i krótka dla samotnego gracza.
- **Brzydkie:** Brzydka ta gra nie jest, oj nie.

Często też towarzyszą nam historyczne postacie – słychać na przykład głos potwierdzający, że Lord Vader włączył się do bitwy i widzimy władcę Sith wycinającego sobie mieczem świetlnym przejście wśród ludzkiego gąszczu. Innym razem na Hoth Luke Skywalker oplata nogi AT-AT kablem, by walker przestał zagrażać generatorom pola siłowego. Fajna sprawa.

Galactic Conquest

To tryb dla jednego gracza wydłużający żywot gry. Po wybraniu jednej z czterech frakcji gracz próbuje podbić wszystkie planety w galaktyce. Przed walką można liczyć na bonusy, jak choćby pojawienie się na polu boju znanej w tym uniwersum postaci, bądź sabotażystów uszkadzających pojazdy przeciwnika – to zależy od wyboru. Każda planeta ma dwa pola walki i muszą zostać podbite. Po pokonaniu konsolowego przeciwnika gracz wybiera następną planetę, jeśli przegra – wybiera ją konsola. Kluczem do zwycięstwa jest odpowiedni dobór bonusów i nie pozwolenie na to konsoli...

STAR WARS: BATTLEFRONT

Nie, nie jestem i choć daleko mi wzrostem do Lorda Vadera, to myślę, że w średniej szturmowców się łapię. A co ważniejsze: doskonale sobie radzę pacyfikując jawów w porcie Mos Eisley na Tatooine, wookich na Kashyyku czy wycinając w pień bandę ewoków na Endorze. A teraz możecie i Wy wziąć w tym udział. Aha – nie brakuje także chyba najbardziej znienawidzonej rasy w świecie Gwiezdnych Wojen, braci Jar Jar Binksa – Gungan. I do nich też można, na szczęście, strzelać.

Star Wars Battlefront to najnowsza gra Lucasarts, której premiera zbiegła się z oczekiwanym przez lata świetlne wydaniem trzech klasycznych filmów na DVD. Przedziwny ów zbieg okoliczności z pewnością nie jest tak do końca dziełem przypadku, bo gra przy okazji filmu dostanie marketingowe pchnięcie (oraz demo wersji na Xboxa). W tej pozycji mamy okazję wziąć udział nie tylko w bitwach z czasów Wojen Klonów, ale także i wydarzeniach z Nowej Nadziei, Imperium Kontratakuje czy Powrotu Jedi, stojąc dosłownie po każdej stronie barykady.

Star Wars: Battlefront to gra przewidziana głównie z myślą o zabawie w sieci. Odpowiednio 16 graczy dla PS2 i 24 dla Xboxa może wziąć udział w bitwach, które rozgrywają się zarówno miejscach, które obserwowaliśmy w filmach, jak i zupełnie nowych, ale nawiązujących do nich w oczywisty sposób. Skoncentrujmy się na zawartości dla samotnego gracza, który jest tu jedynie trybikiem w wielkiej wojennej machinie.

NIE JESTEŚ TROCHĘ ZA NISKI JAK NA SZTURMOWCA?

Zabawa została podzielona na dwa tryby – kampanie historyczne i galactic conquest (o tym drugim więcej w ramce). To właśnie w historycznych kampaniach odeprzemy atak szturmowców na księżyc Yavin 4, będziemy walczyć z kroczącymi AT-AT i AT-ST na Hoth, demolować Tatooine, przeprowadzać czystki rasowe na Endorze i tym podobne. Oprócz kampanii z Epizodu Czwartego, Piątego i Szóstego są także te z pierwszych trzech, czyli z Wojen Klonów – jest choćby walka z Gunganami na Naboo i wiele, wiele innych oglądanych (bądź nie) starć. W sumie jest 16 historycznych bitew.

W historycznych kampaniach strona konfliktu jest nam narzucona z góry i zmienia się w zależności od upodobania developera. Cholera, dlaczego? Jednym razem naparzam rebeliantów z wrzaskiem „die, you rebel scum" aby za chwilę odpierać atak szturmowców? Dziwna decyzja. Wolałbym, by autorzy zostawili możliwość wyboru w każdej misji, w ten sposób zwiększając długość i swobodę zabawy.

Wybierając bitwę (są ułożone chronologicznie i trzeba naturalnie wygrywać, by odkryć kolejne) docieramy do menu selekcji postaci. Każda frakcja biorąca udział w Battlefront (są cztery, oczywiście nie jednocześnie: rebelianci, Imperium, klony oraz roboty-separatyści) wysyła do boju pięć klas żołnierzy. Są to: zwykły żołnierz, snajper, ciężkozbrojny, wyczynowiec (ma na przykład jetpack) i pilot. Różnią się uzbrojeniem, wyglądem, podstawowymi możliwościami – na przykład pilot może reperować działka strzelnicze umieszczone na polu walki i rozrzuca apteczki, snajper – co oczywiste – zdejmie z daleka kilku nieprzyjaciół i tak dalej. Jednak w trybie dla jednego gracza wybór ma znaczenie tylko miejscami; na przykład podczas bitwy na Hoth warto wybrać ciężkozbrojnego, bo bodaj osiem rakiet z bazooki jest w stanie zniszczyć małego walkera AT-ST.

Mapa przedstawiająca kolejne planety w Galactic Conquest. Kogo dziś zjemy na śniadanie?

Jak wygląda zabawa? Prosto. Wybieramy miejsce, w którym się pojawiamy spośród dostępnych na mapie i rzucamy się w wir wydarzeń. Kilka podstawowych komend dla pobliskich żołnierzy (całe cztery: za mną, zostać tu, do przodu i spadać), giwera w łapie, granaty pod pachą i napieram. Czasem żyje się kilka minut, czasem – kilka sekund. Zewsząd walą żołnierze, pojazdy, lastery – jest ostra, momentami bezmyślna (o tym za chwilę) sieka. Zadania stawiane przed bitwą to najczęściej przejęcie wszystkich baz bądź wyrżnięcie przeciwników. Na górze ekranu widnieje liczba pozostałych przy życiu nieprzyjaciół (spokojnie, to liczba wraz z respawnami – też się zszokowałem widząc liczbę 300 na ekranie). Można przejąć działka i szyć z nich do nieprzyjaciół, ciskać granaty, a także wsiąść do pojazdu. A tak, w grze występują też wehikuły i jest ich multum, bo blisko 40. Na przykład żołnierz Imperium może wskoczyć do walkera czy na ścigacz, a rebeliant – skorzystać ze zwierza zwanego tauntaunem, bądź spróbować w snowspeederze zagrozić imperialnym machinom kroczącym. Są X-Wingi, Tie Fightery... Sporo maszyn ma dwa tryby – pilota i strzelca, można też przełączyć się na tego drugiego pozostawiając konsolowemu koledze kierowanie pojazdem.

Battlefront wygląda nieźle, w czym pierwsze skrzypce gra coraz chętniej nakładany na gry konsolowe delikatny filtr rozmycia obrazu. Przez to nie tracimy wiele na ostrości, a gra wygląda zdecydowanie lepiej, niż bez niego. Oczywiście na pierwszym planie są bohaterowie tego dramatu, czyli szeregowi żołnierze – modele postaci są w porządku, choć bez rewelacji. To zrozumiałe; jest ich po prostu bardzo wielu na polu walki jednocześnie. Otoczenie również nie grzeszy bogactwem szczegółów, ale zaręczam, że nie będziecie się krzywić – może Tatooine jest nieco gołe, bo to przecież pustynia, ale obszary zalesione wyglądają miejscami znakomicie.

Dobrze i wiernie prezentują się wszelkie pojazdy, nieźle wyglądają wybuchy i promienie laserów, nawet nadlatujące granaty mają delikatną poświatę. Można walczyć zarówno w trybie fpp, jak i tpp, a szybkość zabawy jest przednia w obu przypadkach. Animacja raczej nie zwalnia, widoczność jest konkretna... Słowem – jest spoko. Muzykę i efekty oczywiście wzięto żywcem z filmów i brzmią jak zwykle świetnie. Bez problemu rozpoznacie moment, w którym nadlatuje Tie Fighter po odgłosach jego lasera.

Wszystko fajnie, ale często AI konsolowych pomagierów w trybie single player jest po prostu słabe. Niektórzy żołnierze kręcą się jakby bez celu, inni stoją, a wszystkie boty natychmiast po rozpoczęciu walki rzucają się, by wsiąść do każdego możliwego pojazdu i czasami trudno je wyprzedzić. Boty nie są specjalnie sprytne nawet wtedy, gdy gracz wydaje im komendy. Czasem na nie nawet nie reagują. Między innymi przez to gra jest stosunkowo łatwa. Taki urok pozycji przeznaczonej głównie do zabawy w sieci...

Próżno także szukać tu jakiejś głębi, bonusów, długiej zabawy dla samotnika. Jednak dla osób, które lubią sobie po prostu na luzaku postrzelać przez pół godziny dziennie, a dodatkowo łykają klimat Star Warsów jak pelikany ta pozycja będzie niezła. Cóż, nie zawsze można być Lordem Vaderem czy Komandorem Skywalkerem, ale warto choć raz poczuć jak to jest na polu bitwy w skórze zwykłego żołnierzyka. Fajnie też gra się w multiplayerze na podzielonym ekranie, szczególnie, gdy jeden z graczy zgrupuje wokół siebie maleńką armię i zacznie polowanie na drugiego. Ale to przede wszystkim gra sieciowa, choć muszę przyznać, że nawet mimo problemów bawiłem się przy niej świetnie - jest szybka, prosta, ładna i efektowna. A na dodatek to (także) klasyczne Gwiezdne Wojny...

Gulash ■ ■

PS2 i Xbox — Świetna w sieci, fajna dla samotnika.

- **Wydawca:** Lucasarts
- **Producent:** Pandemic
- **Liczba graczy:** 1-2 (16/24)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor / Live!

8.0

DK TYLKO DLA DOROSŁYCH
DOBRY KOMIKS

ODKRYJ KOMIKS NA NOWO!

UWAGA! NOWA SERIA!

TWORZĄ: CIENCIN • TEMPLESMITH • WOOD

SILENT HILL®
KONAJĄC WEWNĄTRZ
KONAMI

CZYTAJ TEŻ!

PIĄTEK 10 WRZESIEŃ

PIĄTEK 24 WRZESIEŃ

PIĄTEK 15 PAŹDZIERNIK

DK TYLKO DLA DOROSŁYCH
DOBRY KOMIKS

SILENT HILL®
DYING INSIDE

KONAMI

PIĄTEK 1 PAŹDZIERNIK

AŻ 52 STRONY
TYLKO 5,90 ZŁ

NAJBARDZIEJ PRZERAŻAJĄCE MIASTECZKO W HISTORII GIER VIDEO ZAPRASZA W SWE NIEGOŚCINNE PROGI. CAŁKOWICIE NOWA HISTORIA I NIEZNANI WCZEŚNIEJ BOHATEROWIE, ALE TAK SAMO PRZERABANY LOS – TEJ LEKTURY NIE CHCECIE PRZEGAPIĆ

SILENT HILL is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. © 1999, 2004 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. ALL RIGHTS RESERVED. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. All Rights Reserved. © 2004 Idea + Design Works, LLC. All Rights Reserved. SILENT HILL: DYING INSIDE is originally published by Idea + Design Works, LLC. None of the contents of this book may be reprinted in any form without the express written permission of Idea + Design Works, LLC.

- **Dobre:** Głębia, żywotność, złożoność, nieliniowość, oryginalność, oprawa, klimat.
- **Złe:** Sytuowanie kamery za plecami postaci po wyjściu z pomieszczenia. Brak dubbingu.
- **Brzydkie:** Bieganie głównego bohatera nie wygląda za dobrze. Mało Dantego – brzydki numer!

NOCTURNE

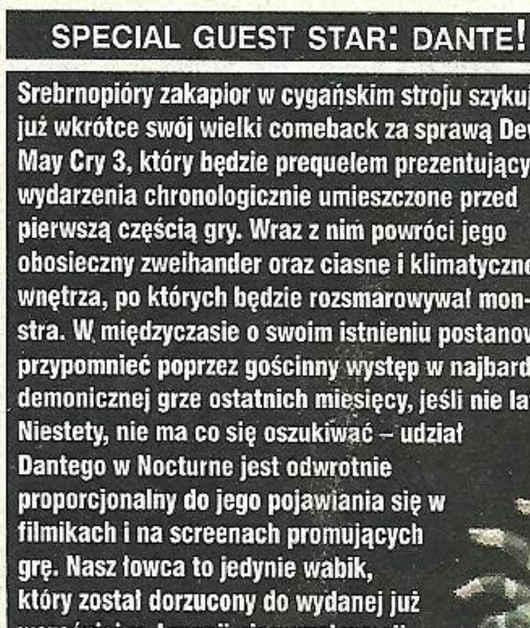
NIC NIE JEST CZARNE CZY TEŻ BIAŁE. WSZYSTKO SKRYWA SIĘ W SZAROŚCIACH...

Czyż wszystko nie byłoby łatwiejsze, gdyby granica między dobrem a złem była wyraźnie zarysowana? Niestety, życie to nie gra wideo, w której zły, śmiejący się w twarz boss czeka na pokonanie. Setki i tysiące drobnych lub bardziej znaczących wyborów determinują los każdego z nas dzień po dniu. Szybko może się okazać, że bezmyślnie stanąłeś po niewłaściwej stronie, żałujesz swego wyboru czy nawet nie jesteś go do końca świadom. Lub wręcz przeciwnie – jesteś "tym złym" i jest ci z tym dobrze, bo nie widzisz w swoim zachowaniu niczego dziwnego. Skomplikowane. Jak **Nocturne**.

Ciężko w to uwierzyć, ale zakręcony scenariusz tak skutecznie potrafi omamić, że zapomina się o tym, co jest ważne, a co nie – dąży się do osiągnięcia celu, tak jak w życiu. A ponieważ czyny dokonane w grze rzadko mają wpływ na rzeczywistość, szybko może się okazać, że grając w **Nocturne** bardzo polubiłeś bycie demonem i wcale nie masz zamiaru rezygnować z siły, potęgi i tego mrocznego świata (który jest przecież jakże piękny!), aby spróbować uratować to, co zginęło wraz z jego nadejściem. Czyli wszystko, co znałeś do tej pory. Zaiste, ciekawe. Jak wiele znacie gier, które kręcą się wokół ratowania świata, ale tak naprawdę nie każą go ratować?

SPECIAL GUEST STAR: DANTE!

Srebrnopióry zakapior w cygańskim stroju szykuje już wkrótce swój wielki comeback za sprawą Devil May Cry 3, który będzie prequelem prezentującym wydarzenia chronologicznie umieszczone przed pierwszą częścią gry. Wraz z nim powróci jego obosieczny zweihander oraz ciasne i klimatyczne wnętrza, po których będzie rozsmarowywał monstra. W międzyczasie o swoim istnieniu postanowił przypomnieć poprzez gościnny występ w najbardziej demonicznej grze ostatnich miesięcy, jeśli nie lat. Niestety, nie ma co się oszukiwać – udział Dantego w Nocturne jest odwrotnie proporcjonalny do jego pojawiania się w filmikach i na screenach promujących grę. Nasz łowca to jedynie wabik, który został dorzucony do wydanej już wcześniej w Japonii pierwszej wersji gry. Jednakże sama w sobie jest ona dobra, a taka Special Edition tylko poprawia jej wizerunek. Bo – choć w "dwójce" dał ciała – Dante to jednak jest KTOŚ!

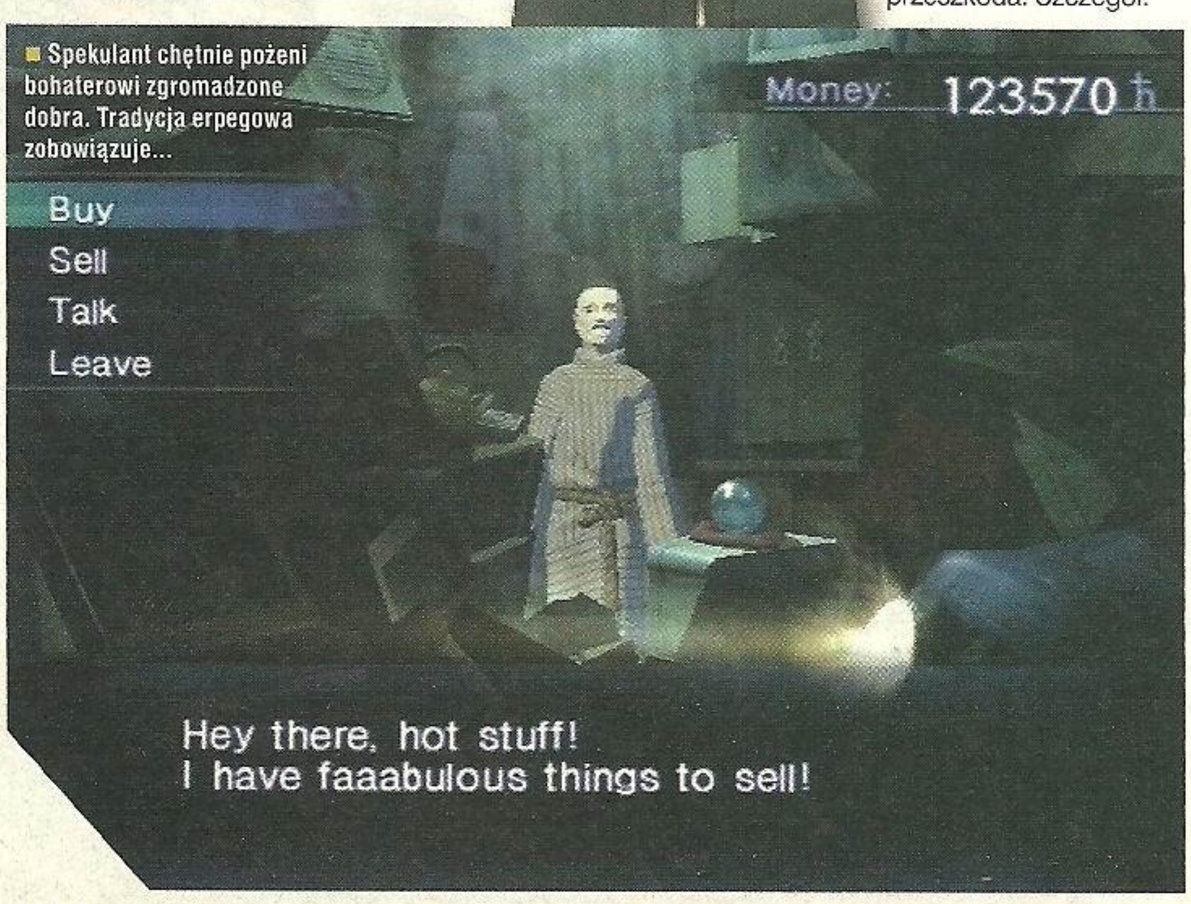


Nocturne szczuje graczy klimatem. Postapokaliptyczna wizja Tokio to dopiero początek. Miasto tworzące odrębny, nowy, unikalny świat, wypełnione jest najróżniejszymi miejscami, które wywierają niesamowity wpływ na wyobraźnię. Groteskowe i dziwaczne stwory obalają stereotyp demona jako rogatego brzydala z płonącym ogonem i śmierdzącym siarką oddechem. Owszem, znajdzie się paru zakapiorów z piekła rodem, ale zdecydowana większość wzbudzi zdziwienie, czasami śmiech, politowanie, pogardę bądź nawet obojętność. Bowiem w **Nocturne** demony tworzą swój świat, swoją odrębną społeczność, tak odmienną od ludzkiej, a zarazem tak podobną.

Niektóre demony napotkane podczas eksploracji terenu po prostu powiedzą swoje trzy grosze, inne zaatakują, uleczą czy też udzielą cennych informacji. Podczas walk możemy werbować je do swojej drużyny. Warto przez cały czas powiększać jej skład, bo – choć liczba miejsc w drużynie jest ograniczona – można dokonywać fuzji demonów w specjalnym rytuale, co pozwoli stworzyć nowe, potężniejsze sztuki. Jest to proces bardzo ważny, bowiem od właściwie dobranego składu zależy powodzenie w walce, a więc i ukończenie gry. Poza tym bardzo miło mieć dobre towarzystwo... I tu właśnie autorzy przemycili Dantego.

Typowo erpegowe motywy przepełniają grę. Kasa za wygrane walki, poziomy doświadczenia, punkty do rozdysponowania na poszczególne cechy, pozyskiwanie nowych czarów i umiejętności, losowo generowane potyczki itd. Ciekawostką są magatamy – małe stworzonka, które główny bohater połyka, aby z ich pomocą uzyskać przeróżne umiejętności. "Robali" można mieć całą gamę i w danej chwili wybrać odpowiedniego by posiąść żądaną zdolność.

Wizualnie **Nocturne** wypada niezgorzej. Jedyne, do czego tak naprawdę mógłbym się przyczepić, to animacja ruchów głównego bohatera, który biega nadzwyczaj sztucznie i ma zwyczaj nadal biec, gdy jego drogę zagradza ściana bądź inna przeszkoda. Szczegół.



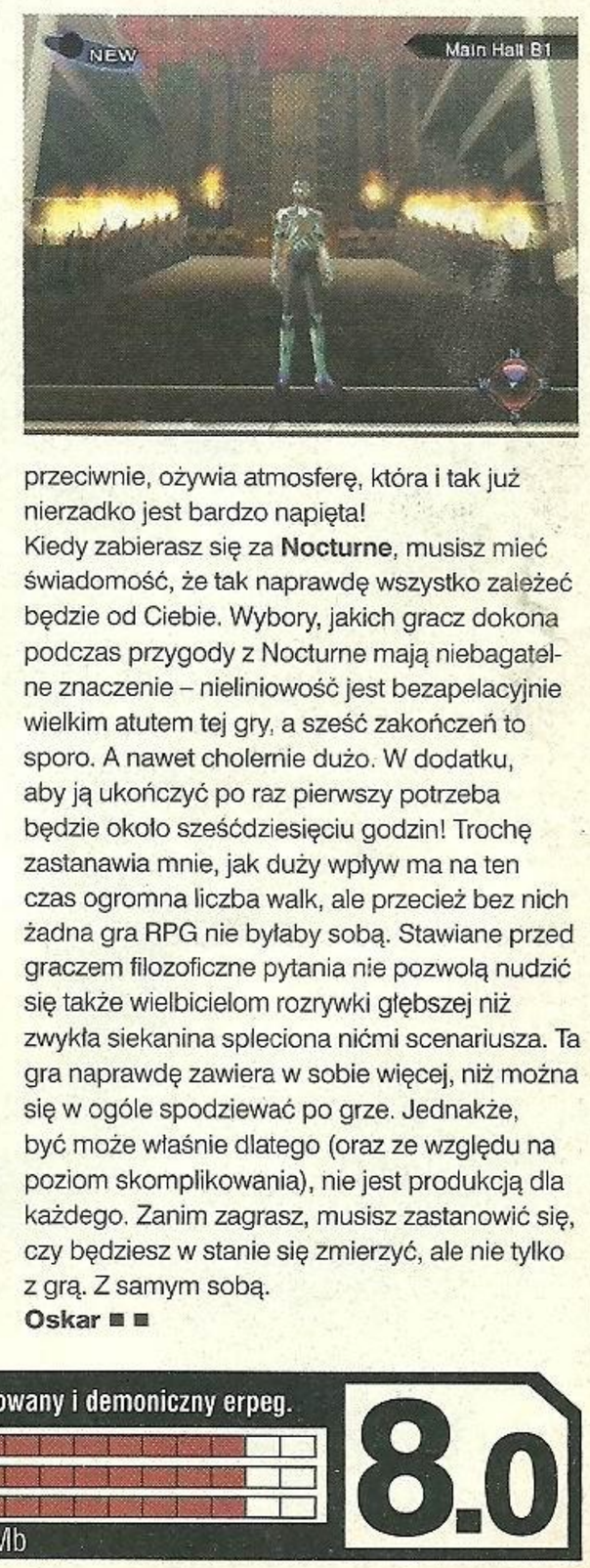
Spekulant chętnie pożeni bohaterowi zgromadzone dobra. Tradycja erpegowa zobowiązuje...

Eksploracja pomieszczeń nie jest najmocniejszą stroną tej pozycji, ale tak to jest z japońskimi turowymi erpegami.

Lokacje są ciekawie zaprojektowane, choć nie można powiedzieć, by robiły imponujące wrażenie. Jest surrealistycznie (choć przejrzyście) i klimatycznie, czyli tak, jak powinno być. Spora liczba obiektów została potraktowana cel-shadingiem. Świetnie wypadają bohaterowie i wszelkie napotykane postacie czy demony – Nocturne ma swój własny, unikalny styl i charakter, który naprawdę ciężko by było podrobić.

Dość poważna według mnie wada gry jest związana z grafiką tylko pośrednio – chodzi o sposób przedstawiania akcji w niektórych momentach. Na przykład, gdy główny bohater wychodzi z pomieszczenia. W części lokacji kamera jest ustawiona tak, jak sobie to zaplanowali twórcy gry – coś na kształt Final Fantasy X czy Devil May Cry i wędrujących kamer ukazujących akcję w najwygodniejszy i najbardziej efektowny sposób. Niekiedy jednak zdarza się sytuacja, że kamera sytuuje się tuż za plecami postaci, a jej ustawienie możemy kontrolować, co nie do końca się sprawdza i w ciasnych, podobnych do siebie korytarzach naprawdę przyda się dobra orientacja w terenie, żeby przez przypadek nie wrócić skąd się przyszło.

Brak dubbingu mocno nadwerężą oprawę. Jednakże pozostałe aspekty sfery audio prezentują się nieźle. Odgłosy walki są mocno średnie, ale już muzyka to zdecydowanie wysoka półka – ta okraszająca wstęp do gry depiluje włosy na klacie i zrywa beret razem z głową. Pompatyczna, patetyczna, mroczna i intrygująca. W czasie właściwej rozgrywki albo dobrze podkreśla klimat, albo też tworzy tło. Nie nachalnie ale wyczuwalnie. Nie drażni, nie wybija się na pierwszy plan. Trochę inaczej ma się sprawa podczas walk, gdzie cięższe i bardziej drapieżne kawałki wychodzą na pierwszy plan, ale nie ma to ujemnego wpływu na przebieg starć, a wręcz



przeciwnie, ożywia atmosferę, która i tak już nierzadko jest bardzo napięta!

Kiedy zabierasz się za **Nocturne**, musisz mieć świadomość, że tak naprawdę wszystko zależeć będzie od Ciebie. Wybory, jakich gracz dokona podczas przygody z Nocturne mają niebagatelne znaczenie – nieliniowość jest bezapelacyjnie wielkim atutem tej gry, a sześć zakończeń to sporo. A nawet cholernie dużo. W dodatku, aby ją ukończyć po raz pierwszy potrzeba będzie około sześćdziesięciu godzin! Trochę zastanawia mnie, jak duży wpływ ma na ten czas ogromna liczba walk, ale przecież bez nich żadna gra RPG nie byłaby sobą. Stawiane przed graczem filozoficzne pytania nie pozwolą nudzić się także wielbicielom rozrywki głębszej niż zwykła siekanina spleciona nićmi scenariusza. Ta gra naprawdę zawiera w sobie więcej, niż można się w ogóle spodziewać po grze. Jednakże, być może właśnie dlatego (oraz ze względu na poziom skomplikowania), nie jest produkcją dla każdego. Zanim zagrasz, musisz zastanowić się, czy będziesz w stanie się zmierzyć, ale nie tylko z grą. Z samym sobą.

Oskar ■ ■

PlayStation 2 — Ciekawy, skomplikowany i demoniczny erpeg.

- **Wydawca:** Atlus
- **Producent:** Atlus
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

8.0

- **Dobre:** Fajny klimat i naprawdę świetny patent z rozgrywką dla dwóch osób. Trzeba powiedzieć: dobra robota!
- **Złe:** Nieco za krótka. Jak już człowiek przysiądzie i porozwiązuje łamigłówki, chciałby pograć nieco dłużej niż kilka godzin.
- **Brzydkie:** Ustawienie kamery często uniemożliwia dokładną ocenę sytuacji. Zwłaszcza podczas walki.

Repertuar monstrów nie jest specjalnie wyszukany, ale znajdą się i niespodzianki. Mordowanie plugastwa we dwie osoby to świetna sprawa.

Amerykańskie nastolatki wykazują ciekawą zdolność przeżycia nawet w ekstremalnie trudnych warunkach. Wprawdzie udaje się to najczęściej jednej - góra dwóm osobom, ale to i tak nieźle.

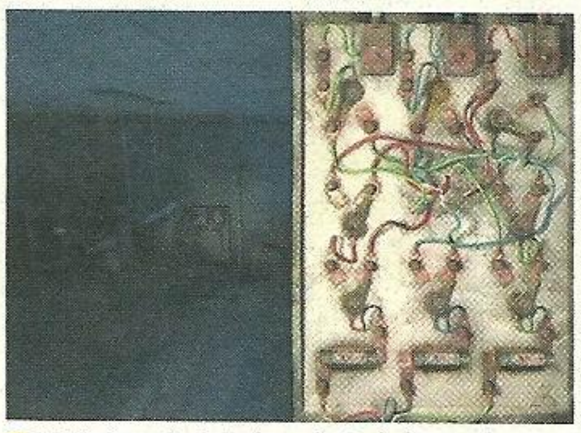
VIVA LE FRANCE!

Teoretycznie **Obscure** było skazane na porażkę. Gra o młodzieży amerykańskiej robiona przez Francuzów, którzy dopiero startują na rynku gier. Hydravision Entertainment, to firemka założona w 1999 roku i tworząca gry na Xboxa, PS2 oraz PC (Obscure będzie też na PC), co samo w sobie jest ciekawym pomysłem, bo na PC akurat brak takich tytułów. Tym bardziej dla dwóch graczy. Ta sama gra wydana zostanie na rynku amerykańskim pod tytułem Mortifilia dopiero za jakiś czas. Prawdę powiedziawszy jest to naturalna kolej rzeczy, że Francja, niekwestionowany lider w europejskiej dystrybucji gier i cesarstwo komiksowe w końcu uderzyła z tak mocnym tytułem. A grę dystrybuuje kolejny francuski gigant - Ubisoft...

OBSCURE

MOŻNA JUŻ ZMODYFIKOWAĆ GENETYCZNIE MYSZY TAK, ŻEBY ICH MIĘŚNIE BYŁY KILKUKROTNIE BARDZIEJ ODPORNE NA ZMĘCZENIE NIŻ NORMALNIE.

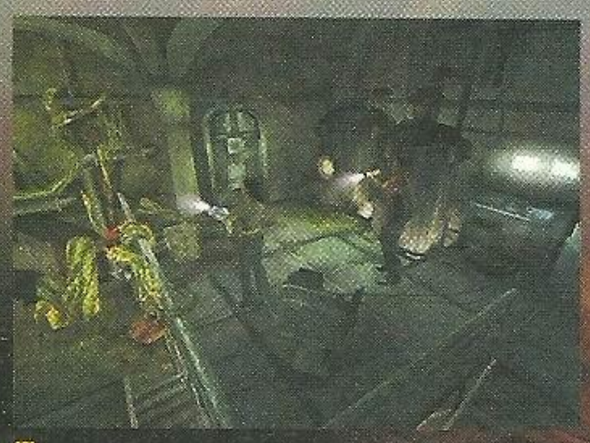
Co to oznacza? Ano to, że wkrótce może się okazać, iż sportowcy osiągać będą wyniki, o których nie śniło się dzisiejszym olimpijczykom. W dodatku trudno będzie to wszystko wykryć, ponieważ trzeba będzie wszcząć normalne śledztwo – znane dziś metody badań nic nie wykażą. Trudno sobie w ogóle wyobrażać co jeszcze się da zrobić z genami, a co jest niemożliwe w tej materii. Dlatego też autorzy filmów, komiksów i oczywiście gier nie skąpią pomysłów sycących naszą wyobraźnię. **Obscure** jest kolejnym przykładem gry wliczającej się do opisanej kategorii. Będą potwory, będą dziwne badania, tajemnicza przeszłość i klimat „edukacyjny", który wszyscy kochamy. Najciekawsze z zupełnie poważnego punktu widzenia w **Obscure** jest jednak to, że oto Francuzi postanowili zrobić grę, której akcja toczy się w środowisku młodzieży amerykańskiej. Mało tego – w środowisku bardzo klasycznym, bo żywcem wyciągniętym z filmów typu *Koszmar minionego lata*, *Oni*, czy *Smakosz*. Krótko mówiąc filmów, w których studenciki, albo uczniowie szkół odkrywają jakieś koszmarne coś i pchają się watahami, żeby rozwiązać zagadkę źródła koszmaru. Filmów, z których Wes Craven zażartował sobie w *Krzyku*. Francuska gra o Amerykanach budziła wiele kontrowersji, choćby dlatego, że nie było wiadomo jak zostanie przyjęta w Europie. Zwłaszcza w purystycznej językowo i kulturowo Francji. Ale przyjęta została nadzwyczaj dobrze, bo – być może – gatunek jest przemawiający.

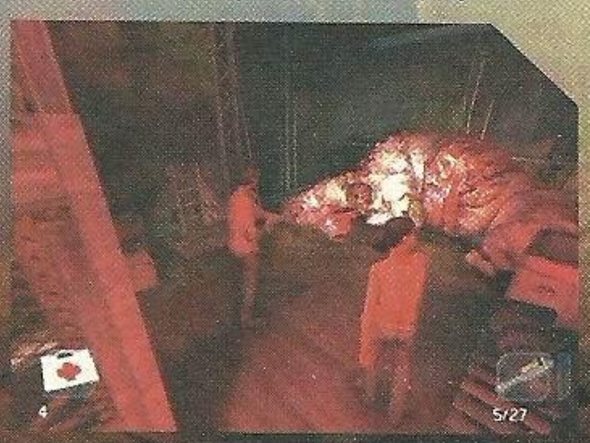


Multiplayer to świetny patent - jedna osoba rozwiązuje puzzle, druga wypatruje zagrożenia...

Główni bohaterowie **Obscure** mają swoje sympatie i antypatie, umawiają się na randki, podrywają się, a przy okazji szukają potworów. W budyniu horroru i podrywu kręcą się wokół szkoły, gdzie zaczynają się dziać rzeczy niespotykane. Już pierwsze kilkanaście minut gry daje nam możliwość zasmakowania klimatu tytułu: szkoły, randek i potwornie powykręcanych monstrów a la Resident Evil.
Nawiązanie do Residenta jest tu jak najbardziej na miejscu. **Obscure** jest bowiem także survival horrorem. W grze weźmie udział pięć postaci, które pojawiać się będą na ekranie w różnych konfiguracjach. Wtedy też – grając samotnie – możemy przełączać się na dowolną postać i kierować jej poczynaniami. Reszta ludków kierowana będzie przez sztuczną inteligencję i dziarsko ruszy zwykle za nami. Przełączanie się jest istotne o tyle, że postacie wyposażone zostały w dodatkowe umiejętności zależne od profesji. I tak na przykład Josh jest dziennikarzem, a przez to doskonale radzi sobie z przeszukiwaniem pomieszczeń. Shanon jest z kolei studentką medycyny, a zatem może leczyć resztę drużyny. Stan z kolei świetnie otwiera zamki, do których nikt nie ma klucza... System ów jednak rozwija skrzydła dopiero w opcji dla dwóch graczy. I tu jest dopiero jazda! Otóż drugi gracz może się dołączyć w każdym dowolnym momencie gry i odejść sobie także kiedy chce. Podłączywszy się do zabawy, zaczyna, tak jak my, przełączać się między postaciami, lub – jeśli są na ekranie dwie – gra sobie jedną, a my drugą. Trzeba powiedzieć, że spośród wszystkich patentów znanych z survival horrorów ten chyba przekonał mnie najbardziej. Kiedy gonią Was zombiaki, a Wy szamoczecie się za joypadami z wrzaskiem: „Ty masz latarkę! Strzelaj! Poraź go!", a kolega odpowiada: „Sam sobie strzelaj! Nie zasłaniaj się mną! Powaliło Cię!", okazuje się, że klimat z gry dosłownie przenosi się na dywan przed telewizorem. Super sprawa! Cała gra jest dość krótka (w 10 godzin do skończenia), więc na jedną – dwie posiadówki jak znalazł. Z kolegą, albo koleżanką zwłaszcza. Oczywiście cała reszta żywcem z klasyki horrorów zombiakowych: kamera na stałe (nie da się nią operować – wiadomo z czym się to wiąże), zbieranie przedmiotów, poszukiwania apteczek i włażenie wszędzie tam, gdzie najciemniej. Przedmioty znalezione można ze sobą łączyć, co daje rzecz jasna, nowy efekt. Na przykład pistolet z przyklejoną doń latarką jest nie tylko „pistoleto-latarką", ale ze względu na fakt, że światło zadaje potworom obrażenia nieco tylko mniejsze niż ołów, stanowi taki pistolet nowy rodzaj broni. Wszelkiego rodzaju manipulacje i kombinowania, to wręcz druga natura **Obscure**. Nie obędzie się zatem bez puzzli, przestawiania skrzynek, łączenia kabelków i łączenia faktów. Większość na szczęście nie przekracza poziomu bezsensu znanego choćby z ostatnich wyczynów autorów Resident Evil. Jeśli chodzi o dźwięk – świetna muzyka i doskonała gra aktorska. Dawno nie słyszałem tak dobrze odegranych studentów, którzy z takim przejęciem mówią o rzeczach wszak dla normalnego widza kuriozalnych. Dzięki temu podejściu gra się doprawdy bardzo klimatycznie. Podobnie grafika – na dobrym poziomie. Być może niektóre projekty są zbyt, że tak powiem... obskurne, ale trzeba dodać, że i tak zabawy jest co niemiara. Tak czy siak grę polecam miłośnikom survivali. Bliżej jej klimatem do Silent Hill niż do Residenta, być może, ale i scenariusz i możliwość gry z kolegą promują ją do pierwszej ligi. Brawo Francja!

Grabarz ■ ■





PS2 i Xbox — Świetna zabawa dla dwóch osób. Dla jednej też.

- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** Hydravision
- **Liczba graczy:** 1-2

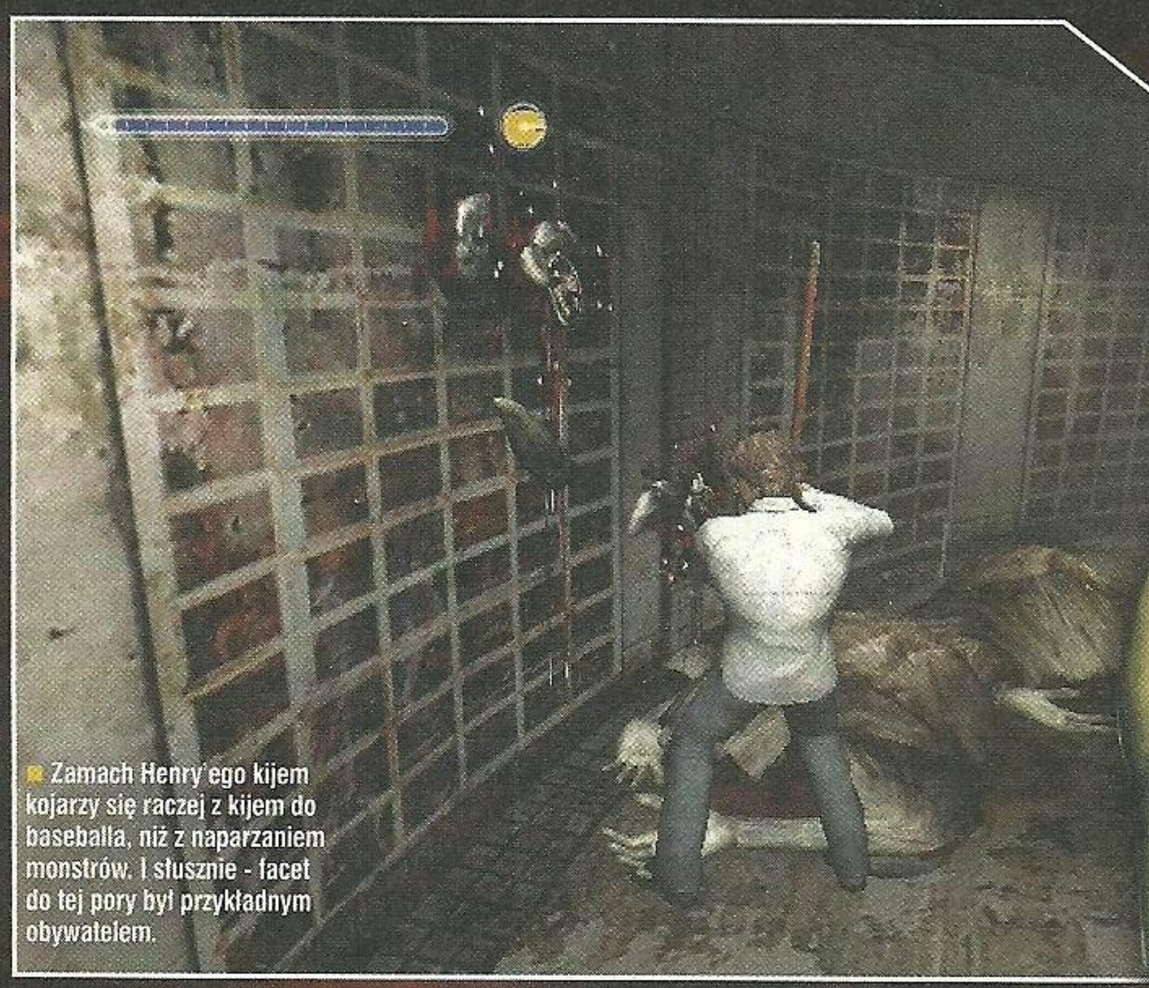
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

8.1

- **Dobre:** Świetny scenariusz, mnóstwo nawiązań do poprzedniczek i jak zwykle masakrystyczna oprawa.
- **Złe:** Praktycznie zerowe wyzwanie dla wymagających graczy lubiących trochę pokombinować przy zagadkach logicznych.
- **Brzydkie:** Tutaj nawet najbardziej obrzydliwe sceny wyglądają przepięknie.

Oczywiście Japończycy nie byliby sobą, gdyby pośród licznych prób straszenia o podłożu psychologicznym nie wcisnęli trochę potworów i gorefestu...



Zamach Henry'ego kijem kojarzy się raczej z kijem do baseballa, niż z naparzaniem monstrów. I słusznie - facet do tej pory był przykładnym obywatelem.

SILENT HILL 4: THE ROOM

JUŻ DAWNO TEMU PRZYGOTOWAŁEM SPECJALNY WSTĘP NA WYPADEK POJAWIENIA SIĘ NAJLEPSZEJ CZĘŚCI GRY Z SERII SILENT HILL. NIESTETY, NIE PRZYSZŁA JESZCZE PORA NA JEGO WYKORZYSTANIE.

Być może te słowa brzmią jak wyrok wydany na **The Room**, ale nie dajcie się zwieść. Prawda okazuje się na szczęście daleka od pesymistycznych wizji zawiedzonych „trójką" graczy. **The Room** powiela wprawdzie stare, sprawdzone schematy, sęk jednak w tym, że robi to niezwykle umiejętnie i pod tym względem przebija swą poprzedniczkę, która nie zdołała do końca unieść ciężaru popularności serii. Uffff, jest dobrze, a nawet bardzo dobrze… Co oznacza, że sprawy mają się baaardzo źle, ale na szczęście nie dla nas, a dla pana Henry'ego Townshenda. Nie będę po raz któryś tam pod rząd wspominał o sytuacji, w jakiej znalazł się główny protagonista najnowszego horroru od Konami i od razu przejdę do rzeczy… A raczej do Pokoju numer…

302

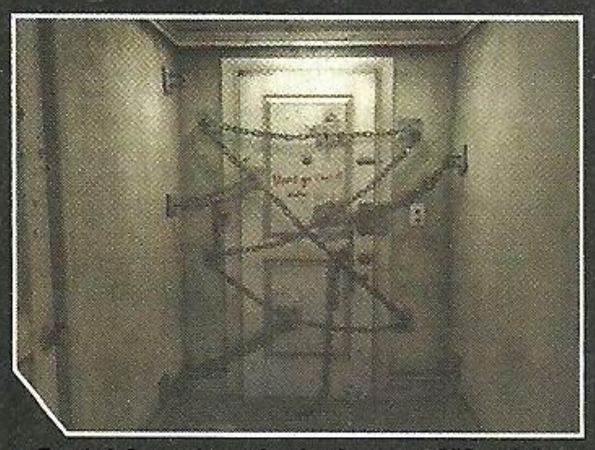
W zasadzie 302 to numer nie tylko jednego pokoju, a całego mieszkania. Takiego zwykłego mieszkania, jakie można znaleźć w pierwszym lepszym bloku. Ot, dwa pokoje, łazienka, kuchnia i mały składzik. Pokój, czy też całe mieszkanie, dla wielu z nas jest oazą spokoju, miejscem, do którego zawsze chcemy wrócić i gdzie czujemy się zrelaksowani i bezpieczni. Ów pokój to wręcz doskonała analogia do tego, co z mechaniką gry i jej wyglądem uczynili Japończycy. Z jednej strony wchodzimy w **The Room** jak do znajomego pomieszczenia, gdzie doskonale znamy rozłożenie sprzętów, obrazy wiszące na ścianach i znajomy widok za oknem. Jeśli jednak przyjrzycie się bliżej swojemu pokojowi, to może okazać się, że przecież nowy numer N+ leżał wcześniej na stole, a nie na łóżku. Kto go przełożył? Hmmm, tej plamy na ścianie chyba też tu wcześniej nie było. Na pewno znacie to uczucie! Tak samo czułem się, kiedy po raz pierwszy postawiłem nogę w pokoju Henry'ego. Sterowanie takie samo, a jednak nieco inne. Rozkład menusów zmieniony, a na dodatek całkowity brak latarki i radia będących przecież znakiem firmowym serii. Innymi słowy, grając w **SH4** czułem się mniej więcej jak sam Henry Townshend - niby w swoim mieszkaniu, a jednak w zupełnie obcym i momentami nieprzyjaznym otoczeniu… No dobrze, skoro już jednak zajrzeliśmy do Pokoju numer 302, rozejrzyjmy się teraz po nim trochę dokładniej…

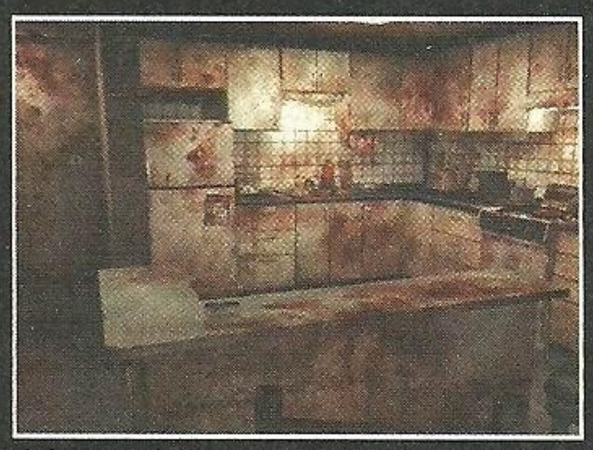
SKRZYNIA

Oto przedmiot, który od razu przykuwa uwagę każdego, kto odważy się przekroczyć próg „trzystadwójki", a jednocześnie symbol nowych rozwiązań zastosowanych w **SH4**. Ograniczona liczba slotów w „inventory" oznacza, że teraz nie można nosić ze sobą wszystkiego, co znajdziemy na swej drodze i trzeba starannie dobierać tylko najważniejsze przedmioty. Skrzynia służy więc do przechowywania tego co zbędne, albo aktualnie nieprzydatne, tyle że znajduje się jedynie w pokoju Henry'ego. A nie muszę chyba dodawać, że portali prowadzących do mieszkania z alternatywnych światów nie spotkacie na każdym rogu, więc wszelkie wycieczki trzeba starannie planować, by nie robić dwa razy tej samej trasy, gdy zapomnimy zabrać czegoś ważnego ze skrzyni.
Za nowość należy uznać też fakt, że w zapomnienie odeszły typowe save pointy. Obecnie „sejwować" można tylko korzystając z notesu znajdującego się w pokoju, co może stać się momentami nawet zagrożeniem dla życia Henry'ego. Czemu? Ponieważ Pokój Townshenda tylko na początku wydaje się być w miarę normalnym miejscem. Z czasem zaczynają się w nim panoszyć złe moce, atakujące naszego bohatera. Pierwszym miejscem, gdzie zło daje o sobie znać jest…

ŚCIANA

To właśnie na ścianie pojawiają się dziwne symbole oraz cienie, będące zwiastunem nadchodzących kłopotów. Kłopotów, które najczęściej przyjmują formę astralną, co także jest swego rodzaju nowością. Co prawda wraz z duchami pojawiają się pytania. Skąd się owe duchy wzięły? Jaka jest ich rola? Czy z **The Room** nie wyjdzie przypadkiem jakiś dziwoląg rodem z Luigi's Mansion? No cóż, widocznie zapomniałem, że nad wszystkim czuwał Akira Yamaoka i że na pewno nie zrobiłby ze swej gry jakiejś naiwnej opowiastki o „pokoju, w którym straszy". Obecność wszystkich duchów jest dokładnie uzasadniona i nawet jedna zjawa nie pojawia się tam ot tak sobie. I to jest piękne. Zero przypadkowości i zero frustracji sprowokowanej bezsensownym pojawianiem się upiorów. Chociaż nie, trochę się chyba zagalopowałem, gdyż frustracji owe zjawy przysparzają nam całkiem sporo. A wiąże się to z nowymi strategiami walki, wprowadzonymi przez twórców do gry. Ale w sumie to logiczne. Nie można walczyć z duchami w konwencjonalny sposób, ponieważ jeśli coś i tak już nie żyje, to nie można tego zabić. A frustrację powiększa naturalnie wspomniana nieśmiertelność duchów. Co by jednak nie mówić, potyczki z duchami wprowadzają przyjemny powiew świeżości i pasują do klimatu serii. No dobrze, ale przecież wkurzające zjawy, przed którymi najlepiej uciekać, to nie jedyni adwersarze czyhający na zdrowie Henry'ego. Oprócz zjaw przyjdzie Wam zmierzyć się także ze zmutowanymi pieskami, opierzonymi bliźniakami, małpopodobnymi karłami i kilkoma innymi potworami. Abstrahując już od samej prezentacji monstrów, zaciekawił mnie sposób walki z nimi. Zapowiedzi o położeniu większego nacisku na walkę okazały się być mocno przesadzone, ponieważ zmagania z wrogami, chociaż liczne, są raczej łatwe i przyjemne. W czym pomagają błędy kodu, dzięki czemu kilku ustawionych w jednej linii przeciwników można razić jednocześnie, czy to kulami pistoletu, czy też uderzeniami broni białej. To samo tyczy się miejscówek, gdzie wrogów trafiamy przez ściany, albo inne przeszkody, jak chociażby ławki, lady, czy kraty. Wygląda to dosyć głupio i świadczy o niedopracowaniu kodu, ale mimo wszystko stanowi pewne ułatwienie, z którego należy korzystać do bólu. Z tego, co mogliście przeczytać do tej pory, nie trudno wywnioskować, iż nie znajdziecie tutaj jakichś szokujących nowości, a jedynie drobne zmiany





To właśnie wnętrze mieszkania numer 302, w którym do niedawna spokojnie żył sobie Henry Townshend. Zaczął zauważać plamy krwi w kuchni i duszyczki na ścianie...

mające urozmaicić mechanikę rozgrywki oraz zwiększyć grywalność nowego Silenta. I tak tutaj jest przez cały czas, bo pomimo tych nowinek gra się niemal w identyczny sposób, co kiedyś… A o przeszłości i dawnych doświadczeniach związanych z koszmarami rozgrywającymi się w miasteczku Silent Hill świadczą…

■ Dwugłowy bliźniak może nie jest najbardziej udanym potworem w grze, ale i tak potrafi podnieść poziom strachu.

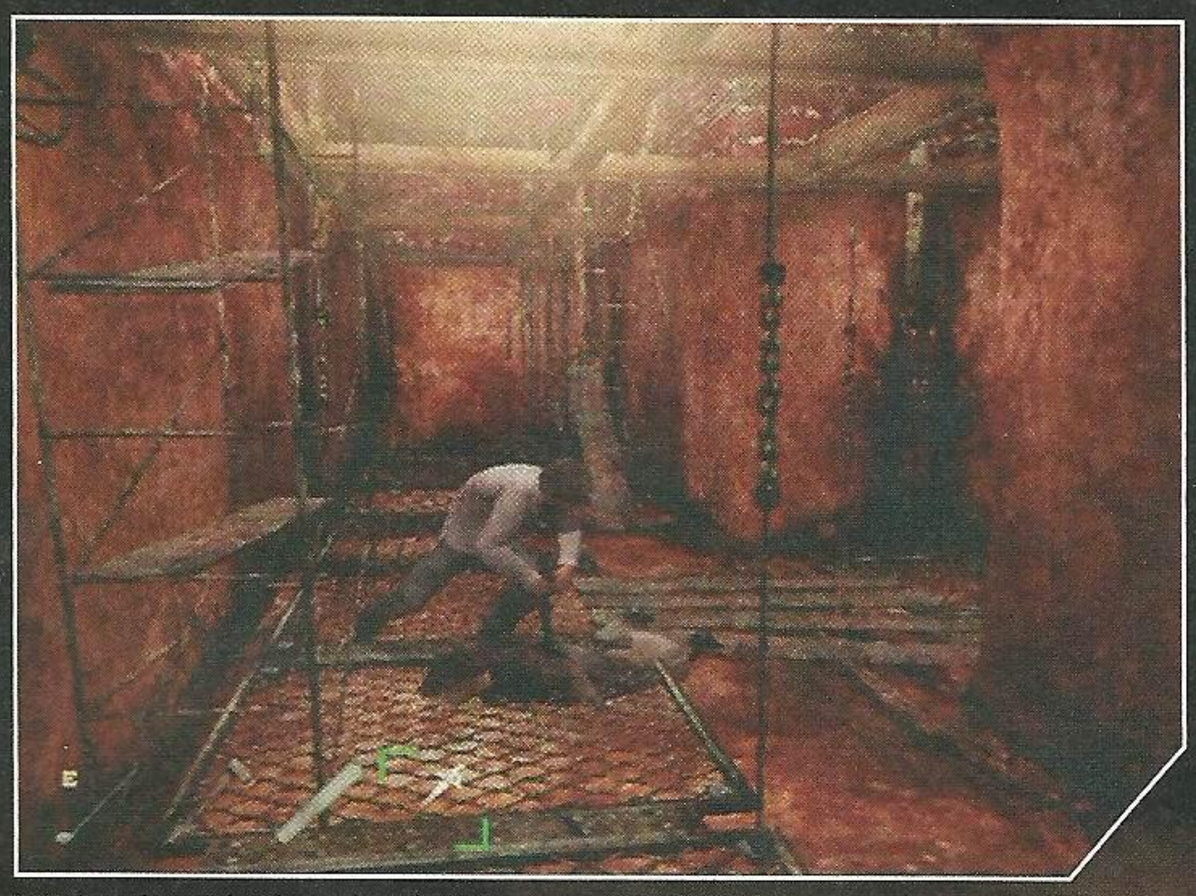
Scenariusz SH4 udowadnia wreszcie, że praktycznie wszystkie wydarzenia w serii miały swój cel, a zarys całości istniał już chyba w trakcie produkcji pierwszej części gry. Pamiętacie tajemniczy napis „There was a hole here…" z SH2? Pamiętacie nazwisko głównego bohatera SH2? Kojarzycie Matkę boga z SH3? Nie zapomnieliście jak wyglądał Samael w SH1? Wszystkie te drobiazgi (i znacznie więcej) znajdują tutaj punkt wspólny.

PAMIĄTKI

Pokój Henry'ego jest nimi wręcz przepełniony. Wystarczy spojrzeć na obrazy wiszące na ścianach, a przed oczyma od razu ujrzycie znajome miejsca z poprzednich Silentów. Wspomnienia o UFO, nawiązania do tajemniczej wieży opisywanej w SH3, fotografie kościoła, czy też mnóstwo innych wskazówek porozrzucanych po mieszkaniu świadczą o tym, że wciąż poruszamy się w magicznym kręgu Samaela. W samej rozgrywce taką pamiątką po wcześniejszych odsłonach serii jest… praktycznie wszystko. **The Room** to dobry, stary Silent Hill, ze zwyżkującą formą klimatu i rozgrywki po Trójce. Wszystkie miejsca zwiedzamy w tradycyjnym widoku tpp, a jedynie mieszkanie oglądamy w trybie fpp, o czym pewnie już wiecie z wcześniejszych zapowiedzi. Dziesiątki pozamykanych drzwi, setki ciemnych korytarzy, mroczny las i zagadkowe przedmioty gotowe do użycia w ultratrudnych zagadkach logicznych to sól serii SH, której nie zabrakło także w **The Room**. Chociaż nie, coś tu się nie zgadza. No właśnie… zagadki – to właśnie one stanowią największą bolączkę przygód Henry'ego. A to dlatego, że po prostu nie ma ich tu prawie w ogóle! Gdzie podziały się klimatyczne wiersze z poprzednich części, zagadki pokroju tej z fortepianem w SH1, czy też puzzle z SH2? Za takie konformistyczne podejście Konami otrzymuje oczywiście ogromnego minusa i maila mojego autorstwa. W sumie zostaje nam klasyczne bieganie po przeżartych zgnilizną miejscówkach, używanie przedmiotów w oczywistych miejscach oraz czytanie całych ton notatek ujawniających tajemnice scenariusza. Po raz kolejny Team Silent serwuje nam większość starych rozwiązań, ale jak zaznaczyłem na samym początku, tym razem wszystkie one sprawdzają się lepiej niż w przypadku historii Heather. Dzięki temu nie przeszkadza nawet fakt, że liczba lokacji jest dosyć ograniczona, a mniej więcej w połowie gry zaczynamy odwiedzać te same miejscówki od nowa. Cały czas wydaje się, że wszystko jest na swoim miejscu, to co robimy ma rozsądne uzasadnienie, a kolejne wydarzenia układają się powoli w logiczny ciąg. I znowu, ogromna w tym zasługa scenariusza, który jeszcze nigdy w historii Silent Hill nas nie zawiódł (chociaż przy Trójce było blisko).

OKNO

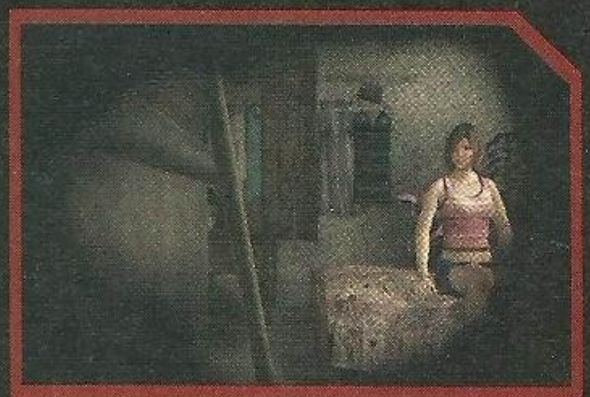
Scenariusz w SH3 od samego początku kojarzył mi się z oknami w pokoju Townshenda. Na początku, kiedy Henry jest mocno zdezorientowany zaistniałą sytuacją, owe okna zupełnie nie dają się otworzyć. Atmosfera w mieszkaniu przesiąknięta jest nieopisaną grozą, a za zasłonami zdaje się kryć niezbadany i złowrogi świat. W miarę postępów w grze kolejne elementy układanki zaczynają jednak do siebie pasować, a kiedy Henry wreszcie może wyjrzeć przez okno, wszystkie obrazy i widoki nabierają jakiegoś znaczenia i powoli rozświetlają mroki niewiedzy naszej i naszego bohatera.
Muszę przyznać, że Konami bardzo zręcznie poprowadziło całą historię i chyba po raz pierwszy zadbało o tak kompletną otoczkę dotyczącą fabuły.
Samo uwięzienie Henry'ego w pokoju to jedynie mały pretekst do nawiązania akcji i opowiedzenia bardzo wciągającej i mrocznej historii. Historii, która jak zwykle nierozerwalnie wiąże się z poprzednimi opowieściami w serii. Co więcej, scenariusz SH4 udowadnia wreszcie, że praktycznie wszystkie wydarzenia w serii miały swój cel, a zarys całości istniał już chyba w trakcie produkcji pierwszej części gry. Pamiętacie tajemniczy napis „There was a hole here…" z SH2? Pamiętacie nazwisko głównego bohatera SH2? Kojarzycie Matkę boga z SH3? Nie zapomnieliście jak wyglądał Samael w SH1? Wszystkie te drobiazgi (i znacznie więcej) znajdują tutaj punkt wspólny. Naturalnie nie będzie łatwo dojść całej prawdy, a samo czytanie notatek to trochę za mało. Trzeba być maksymalnie czujnym i zwracać uwagę na najdrobniejsze szczegóły, a jednocześnie kojarzyć nawet mało istotne wydarzenia z poprzednich części gry. Owszem, gracz przebywający w świecie mroku i zła SH po raz pierwszy również znajdzie sporo radości odkrywając kolejne karty historii The Room, ale na pewno nie będzie to radość tak ogromna, jak u starego wyjadacza, który niemal na pamięć zna poprzednie części i kojarzy wszystkie kluczowe dla fabuły wydarzenia oraz postacie. A będąc już przy postaciach należy wspomnieć, że te występujące w **SH4** stanowią o wyczuciu panów z Konami. Zarówno Eileen Galvin, która będzie nam towarzyszyć przez sporą część przygody, jak i długowłosy mężczyzna w ciemnym prochowcu, czy też mały chłopiec to osobowości pasujące do stylu Mrocznego Wzgórza. Tak właśnie powinna wyglądać wciągająca i przemyślana historia znakomitej gry, a jedynym zarzutem może być to, iż tym razem wszystko rozwija się trochę wolno i dopiero w ciągu ostatnich dwóch czy trzech godzin gry możemy liczyć na najbardziej emocjonujące sceny i ciekawe zwroty akcji.



DRZWI

Patrząc przez judasza, Henry ujrzał przedziwne sceny, a przykładając ucho do drzwi usłyszał przerażające dźwięki. Lecz dzięki profesjonalistom pracującym nad oprawą SH4 wszystkie wrażenia i odczucia Townshenda nie są jedynie jego udziałem. Nie lubię się powtarzać, ale… Podobnie jak w SH3, grafika i dźwięk w The Room miażdżą! Przechadzając się ciemnymi korytarzami, czy też penetrując pokryte zgnilizną pokoje zauważyłem ogromne przywiązanie do szczegółów. Do takie jakości strony wizualnej w serii SH nieco się już przyzwyczaiłem, ale nie spodziewałem się, że można wyciągnąć coś więcej, niż dane mi było zobaczyć w SH3. A jednak. To samo tyczy się dźwięku. Zarówno duchy jak i inne monstra wydają z siebie niepokojące dźwięki, a dodatkowe efekty towarzyszące pojawianiu się upiorów w połączeniu z ziarnistym filtrem nakładanym na obraz sprawią, że ciarki przechodzą po plecach, a włosy stają dęba. Jeśli zapoznaliście się z kilkoma utworami z **SH4** dostępnymi na oficjalnej stronie gry, to pewnie wiecie już, że muzyka także zdołała utrzymać wysoki poziom.

Pamiętam, że przy okazji SH3 zarzekałem się, iż nie dam się ponownie oczarować tym samym patentom ubranym w ładniejsze szaty i urozmaiconym kilkoma nowinkami. Ech, cofam to, co napisałem… The Room wciągnął mnie na tych kilkanaście godzin bez reszty i raz jeszcze przypomniał chwilę chwały z czasów SH2. Chyba właśnie na tym polega fenomen SH – wystarczy pasjonującą historię otoczyć nieco odświeżoną oprawą, a w sumie odtwórcza gra i tak zawładnie sercami i umysłami graczy. Nic nie jest oczywiście doskonałe i tyczy się to również **SH4**. Znajdziemy tu parę irytujących rzeczy, kilka niedoróbek, niemało błędów, ale jednak jako całość przepełniona licznymi sekretami, paroma dodatkami i kilkoma zakończeniami gra sprawdza się doskonale i stanowi wyśmienite uzupełnienie serii.
Europejska premiera przypada na jesień, kiedy wieczory stają się dłuższe, stwarzając tym samym sprzyjająca atmosferę do gry w horrory. Nie zmarnujcie więc tej szansy, zakupcie **Silent Hill 4**, zamknijcie się w ciemnym pokoju i po prostu grajcie!
Qoora ■ ■



NEVERENDING STORY

Pamiętacie ramkę o SH4 przy okazji recenzji SH3? No cóż, niech tradycji stanie się zadość. Teraz recenzujemy SH4, a ramka będzie dotyczyła SH5. Trochę trudno w to uwierzyć, ale Team Silent nie daje za wygraną i już przygotowuje kolejną odsłonę. Niewiele na razie wiadomo oprócz tego, że podtytuł Piątki to prawdopodobnie „Shadows", a gra pisana jest już na kolejną generację konsol. Ech, Japończycy to mają głowę do biznesu - nie ma to jak stałe źródło dochodu. Chociaż z drugiej strony zauważcie, że na przykład dopiero siódma część Final Fantasy została okrzyknięta tą najlepszą i niepowtarzalną, więc jeszcze wszystko przed nami, hehe. A tak na serio, to trochę dziwi polityka Konami, jeśli spojrzymy na wyniki sprzedaży nowego Silenta. Już liczby dotyczące SH3 (około 600 tysięcy kopii) były w porównaniu z SH2 (koło 2 mln kopii) raczej skromne i nie wróżyły nic dobrego na przyszłość. Po premierze SH4 widać, że The Room będzie miał ciężką przeprawę, gdyż gra zaledwie tydzień utrzymywała się w czołówce japońskich list przebojów, a po osiągnięciu sprzedaży rzędu 60 tysięcy kopii spadła na sam dół rankingów. Oczywiście seria SH zdobyła sobie znacznie większą popularność w Europie i Stanach Zjednoczonych niż w Japonii, ale nawet jak na tamten rynek ta liczba nie jest rewelacyjna. Hmmm, czas pokaże, ale moim zdaniem nad Cichym Wzgórzem w końcu zaczynają się zbierać burzowe chmury…

PS2 i Xbox — **Nowy Silent nie zawodzi. Warto zagrać, trzeba zagrać!**

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Team Silent
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc.

8.9

Całe otoczenie idzie w drobny mak i zaiste jest to niezwykle budujący widok.

TIME CRISIS: CRISIS ZONE

TERRORYŚCI MIELI PECHA – ZNÓW TRAFILI NA MNIE.

Tym razem do głosu doszła organizacja o nazwie U.R.D.A – niezliczone ilości uzbrojonych po zęby szaleńców, którzy błyskawicznie zajęli najważniejsze i najbardziej zaludnione centra w Londynie. Na ich czele stanął Derrick – prawdopodobnie najbardziej wygadany boss, z jakim mieliście przyjemność zmierzyć się w grze video. Podręcznik sił specjalnych w takich przypadkach jasno definiuje stanowisko: należy zgarnąć w łapę karabin, wsypać do niego z miliard pocisków i wybić terrorystyczny pomiot do ostatniej sztuki. Nie ma innego wyjścia.

Crisis Zone jest w prostej linii kontynuatorem bardzo przyjemnej serii strzelanin spod igły Namco. Spędziłem godziny katując Time Crisis, a potem jego sequel. Tym razem w moje ręce wpadła ostatnia i jednocześnie najbardziej udana część serii, która kilka lat temu święciła triumfy w salonach gier. Pozostało już tylko wygrzebać z szafy zakurzony pistolet GunCon2, podpiąć go do konsoli i energicznym ruchem wycelować w ekran.

Crisis Zone jest znacznie ładniejsze od poprzedniczek. Poziom szczegółowości otoczenia, wykonania przeciwników i dynamiki rozgrywki zwyczajnie wpędził mnie w zachwyt. Po dłuższej zabawie okazało się, że zmiany w grafice to tylko czubek góry lodowej. Największa innowacja dotyczy interakcji z otoczeniem. Celując w ekran i energicznie pociągając za spust pistoletu, możecie mieć pewność, że oprócz przeciwników na ziemię posypie się szkło, popękane kawałki tynku, poszarpane pociskami gazety i rozczłonkowane skrzynie. Dzięki tym prostym zabiegom naprawdę czuć moc strzelaniny.

Tradycyjnie przez cały czas obserwujemy akcję z oczu głównego bohatera. Nie mamy wpływu na jego ruchy, ani na to, gdzie spojrzy. Bohater wyposażony jest w niezniszczalną tarczę osłaniającą od pocisków i będzie automatycznie zasłonięty, aż gracz nakaże mu się wychylić by posłać celną serię. Być może uważacie tarczę za dobry pomysł na bezbolesne przejście całej gry? Ja też tak myślałem, ale do porządku przywołał mnie stoper, bezlitośnie odliczający czas do zera. Otóż na przejście poszczególnych partii poziomów gracz ma pewien limit czasu. Jeśli nie zdąży – traci cenne apteczki ze zdrowiem. Wniosek? Trzeba być szybkim, precyzyjnym i skutecznym kowbojem. Na szczęście przeciwnikom nie należy poświęcać zbyt wiele czasu, a po kilku celnych strzałach idą do piekła. Konsola nagradza strzały w głowę szybszymi zgonami.

Crisis Zone to jedna z niewielu „gier-celowniczków" gratyfikujących domorosłych strzelców dodatkowymi punktami za kombosy wykonane karabinem na przeciwnikach. Im bardziej widowiskowo podrzucicie drania na pociskach, tym lepsza ocena końcowa, a za nią bonusy. Jeśli idzie o dodatki, to Crisis Zone po prostu w nich tonie. Kiedy grałem pierwszy raz, miałem do dyspozycji jedynie karabin maszynowy. Przez całą grę. Ale po rozwaleniu bossa mogłem grać jeszcze raz z granatnikami, shotgunem, miotaczem ognia. Pula żyć wzrosła, odblokowały się nowe umiejętności. Można też podłączyć dwa pistolety i oddać się szaleństwu w stylu filmów z Hongkongu. Namco po prostu oszalało!

Crisis Zone jest strasznie miodne, ale ma kilka robali. Przede wszystkim aby w pełni wykorzystać jej potencjał, należy zaopatrzyć się w pistolet. Skończyłem grę padem, a potem ze spluwą w łapie i ciężko mi polecić to pierwsze rozwiązanie. Celownik rusza się zbyt wolno w porównaniu z dynamicznymi bossami. Inna sprawa, to długość gry. Czy dwie godzinki na rozwalenie Crisis Zone za pierwszym razem Was zadowoli? Mnie średnio... Jasne, bonusy, mini-gry, nowe scenariusze – to wszystko bardzo chce przedłużyć żywotność gry. I do pewnego stopnia przedłuża.

Zabawka Namco to miły przerywnik od natłoku innych gier. Odstresowuje, daje maksimum zabawy, zachwyca kilkoma rozwiązaniami. Ocenę zaniżam za konieczność dokupienia spluwy i zbyt krótki czas „pracy".

Matt ■ ■

Sekunda na trzy strzały - inaczej dostaniemy kulkę.

PlayStation 2 — Świetnie odstresowuje, ale czy są chętni?

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Namco
- **Liczba graczy:** 1-2

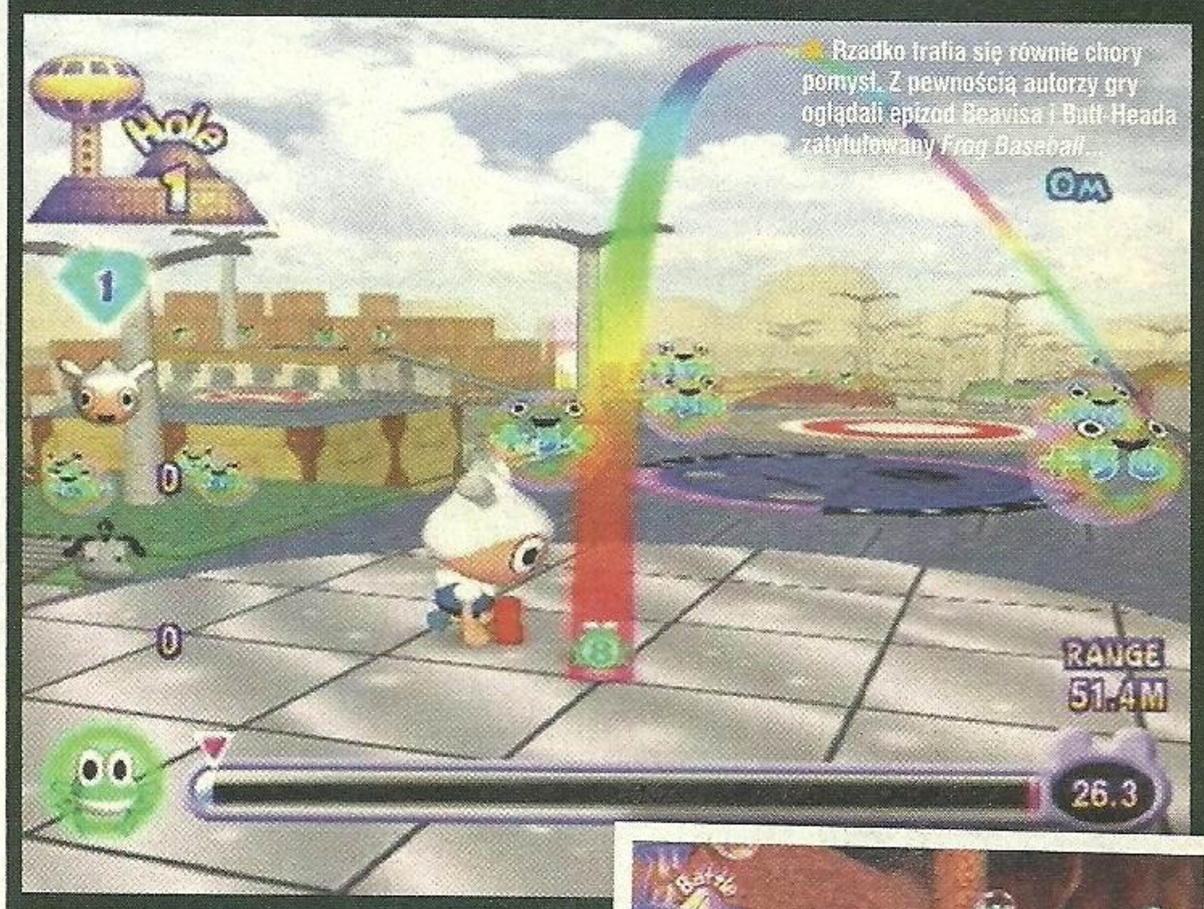
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, GunCon 2

7.0

RIBBITKING

ŻABA ZAMIAST PIŁECZKI DO GOLFA? DAJCIE MI TO.



Rzadko trafia się równie chory pomysł. Z pewnością autorzy gry oglądali epizod Beavisa i Butt-Heada zatytułowany *Frog Baseball*...

Oto najdziwniejsza gra, jaką miałem przyjemność testować w tym miesiącu. Jest tak dziwna, tak pomysłowa, a jednocześnie tak śmieszna, że pomimo kiepskiej oprawy i dziwacznego scenariusza szybko nie wyfrunęła z konsoli. Po kolei. W **RibbitKing** wcielimy się w rolę Scootera - małej, owieczkopodobnej istotki, która na dzień dobry musi ocalić swoją planetę przed zagładą. Hippitron (rzeczona planeta) napędzany jest potwornie drogim, ciężkim do zdobycia paliwem, zwanym Ribbinite, a jego zapasy są na wyczerpaniu. Jedyna droga do zdobycia owej nalewki, to zwycięstwo w mistrzostwach Frolfa. Przed Wami otworzą się galony paliwa, a planeta przetrwa jeśli tylko... wbijecie żabę odpowiednią ilość razy do golfowego dołka.

Los planety spoczywa zatem w rękach gracza i maleńkiego, straszliwie rozgadanego koszyka piknikowego. Hippitron nie mógł sobie wymarzyć lepszej pary wybawicieli. Do rzeczy. Jeśli przymrużycie oko na fakt, że zamiast piłeczki w grze pojawia się mała, zielona żaba, **RibbitKing** okaże się grą bardzo zbliżoną zasadami do pierwszego lepszego golfa. Celem zabawy jest oczywiście takie zdzielenie zielonej pokraki, aby możliwie jak najszybciej wpadła do dołka, co zaowocuje zdobyciem punktu. Ale nie ma lekko. Poza standardowymi przeszkodami pokroju wody, czy gęstych piasków, nasz golfista uważać musi na gigantyczne grzyby, słonie, przegłodzone węże, pterodaktyle, lawę, okoliczne bomby, lodowe pułapki i znacznie, znacznie więcej elementów, które zwyczajnie nie mają prawa znaleźć się na polu golfowym.

W **RibbitKing** rozegracie kilka przezabawnych partyjek, za każdym razem mierząc się tylko z jednym przeciwnikiem – z reguły jakimś niedorozwojem. Jak się okazuje, pole golfowe to idealne miejsce do wykrzesania hurtowej ilości punktów. Żabę można strzelić tak, aby wpadła do wody, przepłynęła kawałeczek do brzegu, wybiła się z pajęczej sieci w powietrze, w locie zżarła przelatującą nieopodal muchę, wylądowała przy słoniu tylko i wyłącznie po to, aby ten katapultował ją ponownie w powietrze, przebijając jej wątłym ciałkiem burzową chmurę. Brzmi fajnie, prawda? A co powiecie na to, że pole golfowe skrywa całe tony bonusów i mini-gier, które niesamowicie podbiją końcowy wynik? Aby ukończyć partyjkę z dobrym wynikiem, trzeba się nieco napracować. **RibbitKing** nie byłby nawet w połowie tak zabawny, gdyby nie humorystyczne scenki przerywnikowe obrazujące spotkania Scootera z kolejnymi przeciwnikami. Do łez rozbawiło mnie spotkanie z misiem Pan-Pan. Chłopaki ustawili się jak do mordobicia, pojawiły się paski energii, lektor krzyknął „fight!", a Scooter... przypomniał miśkowi, że przyszli tu grać w golfa, a nie kopać się po buziach. Walka stanęła, paski zniknęły i zaczęła się normalna partyjka w żabiego golfa.

Każde zwycięstwo gratyfikowane będzie specjalną nagrodą, a tych czeka łącznie 50. Ponadto, po zakończeniu każdego meczu pojawi się możliwość kupienia jakiejś zabawki od pokonanego przeciwnika. Zakupione śmieci będą miały istotny wpływ na umiejętności żabki, więc warto się nimi zainteresować. Osobiście, przykładałem również dużą uwagę do bonusowych zadań stawianych mi na polu walki. Wypełnienie wszystkich odblokowywało ukryte prześmieszne filmy, nie mające nic wspólnego z grą! Kto to wymyślił?

Wszystko absolutnie fajnie, ale gra po pewnym czasie wpada w schematy, a przeciwnicy zaczynają zachowywać się identycznie. Zawsze biją swoje żaby tak samo, łykają te same bonusy, zdobywają taką samą ilość punktów. Czy polecam tę grę? Raczej nie, chyba, że koniecznie chcecie sprawdzić w akcji najdziwniejszy produkt tej jesieni. Uproszczona oprawa graficzna i plumkająca w tle muzyka nie przekonają do zakupu nikogo. Śmieszne głosiki podstawione pod występujące tu postacie – być może. Jest kupa bonusów, ale czy warto się dla nich katować? To raczej ciekawostka - schematyczna gra, z nieprzeciętnym humorem.

Matt ■ ■

PS2 i GCN — Równie oryginalna, co nudna i monotonna.

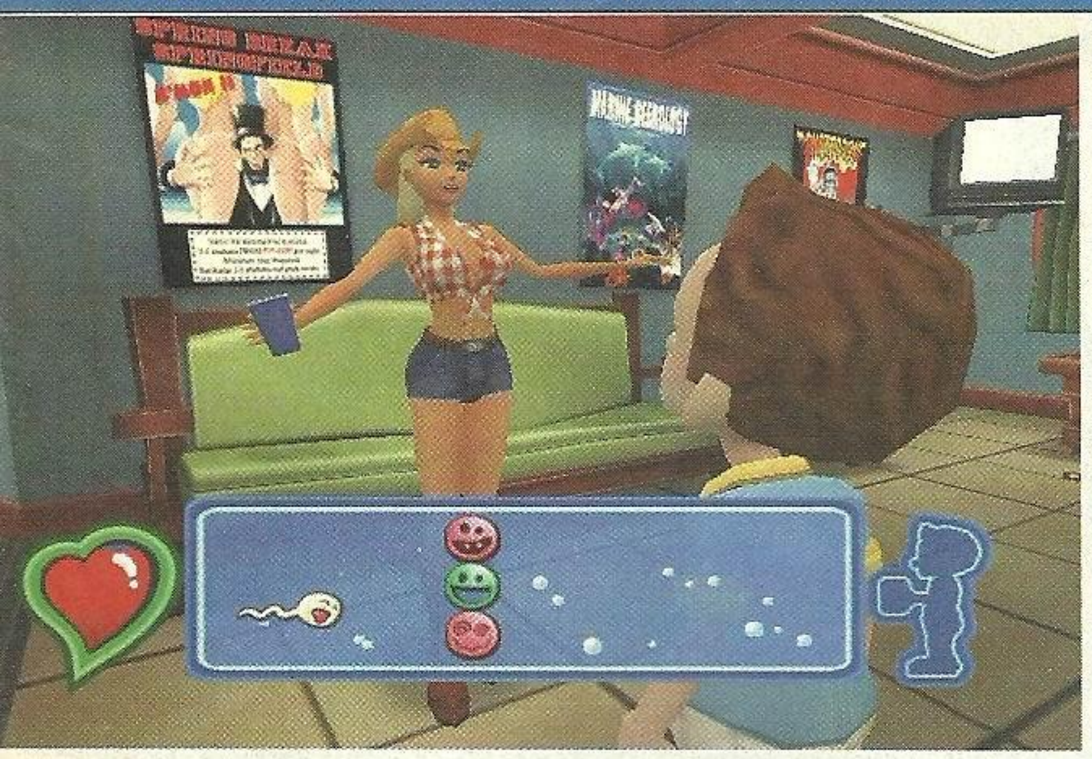
- **Wydawca:** Bandai
- **Producent:** Media Factory
- **Liczba graczy:** 1-4

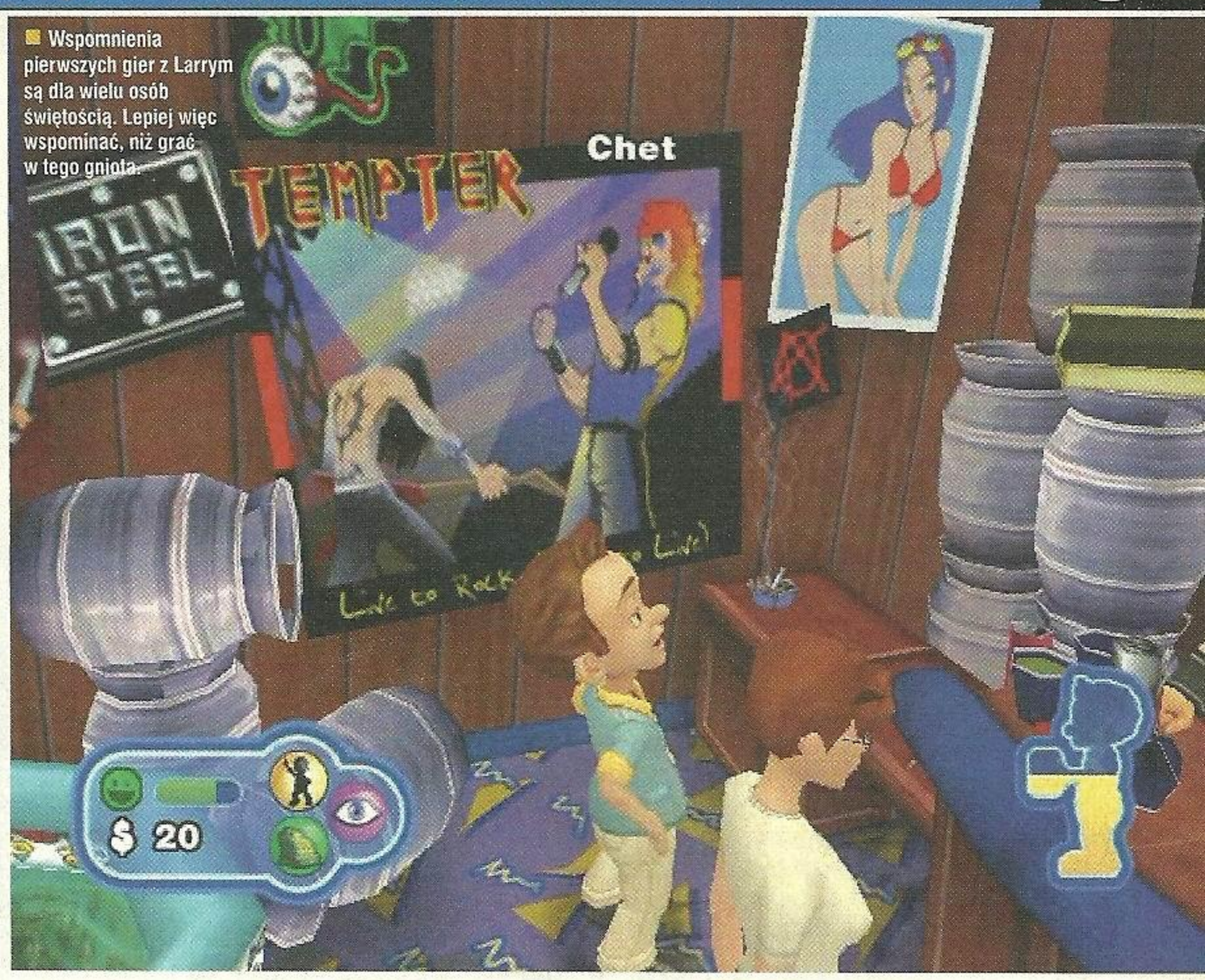
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

5.5

- **Dobre:** Nawet niezła fabuła, arcyzabawne dialogi i mnóstwo fantastycznych tekstów.
- **Złe:** Cała reszta. Zestaw prostych minigierek to trochę za mało jak na kontynuację serii o Larrym.
- **Brzydkie:** Panny. Wstrętne, nieładne, karykaturalne. Nawet zdjęcia modelek na loading screenach potrafią czasami przestraszyć.





Wspomnienia pierwszych gier z Larrym są dla wielu osób świętością. Lepiej więc wspominać, niż grać w tego gniota.

WHO'S YOUR DADDY, EH?

Nad pierwszymi sześcioma częściami Larry'ego czuwał niejaki Al Lowe. Al dbał o wizerunek swojego bohatera, starając się, aby w jego grach nie pokazano zbyt dużo oraz żeby humor nie zbliżył się do poziomu ścieku. Przy produkcji Magna Cum Laude firma Sierra, robiąca grę dla Vivendi Universal, nie zaprosiła Ala ani do pisania dialogów, ani nawet do konsultacji scenariusza. To niestety czuć - nowy Larry to rzut krowim plackiem w twarz, zamiast dyskretnego wykopyrtnięcia się na Bananie, jeśli wiecie co mam na myśli. Szkoda Ala, szkoda Larry'ego.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

CUM TO PO ANGIELSKU SPERMA. TYTUŁ GRY SUGERUJE PROGRAM Z GATUNKU PŁASZCZA I UKRYTEJ POD NIM SZPADY, ALE NIE SPODZIEWAŁEM SIĘ, ŻE TWÓRCY, NOMEN OMEN, POSUNĄ SIĘ AŻ TAK DALEKO

Larry to kultowa seria blaszanych przygodówek. Nieudaczny brzydal o gołębim sercu szukał w niej okazji do niezobowiązującego popukania przez sześć części serii (pomimo faktu, że ostatnia miała numerek siedem), a gracze pomagali mu w tym, klikając myszką tu i tam. Najnowsza część serii, ukazująca się również na Xboxie, to jednak pod względem grywalnościowym pomyłka.

Ale po kolei. Przez lata, które minęły od Larry'ego 7 główny bohater postarzał się i raczej do akcji pościelowych się nie nadaje. Dlatego też rolę naczelnego rębajły przejmuje jego młodszy kuzyn Larry Lovage, który mieszka w przyjemnym kampusie studenckim, gdzie browar leje się strumieniami, a panny zawsze mają ochotę. To znaczy nie do końca zawsze. Oto do kampusu przyjeżdżają panowie (i śliczna pani) z programu Swingles, w którym Larry koniecznie chce się pokazać. Żeby udowodnić swoją przydatność do wystąpienia w Swingles, Larry musi pozaliczać wszystkie panienki w okolicy, dostarczając dowody ich miłości. Zainteresowani fabułą? No to kubeł zimnej wody.

Ta gra w zasadzie nie jest grą w sensie merytorycznym. To raczej zestaw prościuteńkich minigierek, których istotą jest naciskanie przycisków pada w odpowiedniej chwili. Zestaw ma różne tło (na przykład działając na d-padzie tańczymy albo podskakujemy na trampolinie), ale zasadniczo po dwóch godzinach zna się wszystko na pamięć i trzeba naprawdę sporego samozaparcia, żeby brnąć dalej. To naprawdę boli, bo fabuła jest interesująca. Zdobywanie każdej panny to jednak z mechanicznego punktu widzenia dokładnie to samo. Zaczyna się od rozmowy, ale niestety nie od takiej, w której wybieramy tematy i staramy się kobitkę urobić, ale od takiej, w której uśmiechnięty plemnik płynie sobie w prawo, a my kierujemy nim w górę i w dół, przepływając przez zielone ikonki i unikając czerwonych. Niby badziew, ale akurat rozmowa jeszcze daje radę, bo naprawdę można czasami parsknąć śmiechem, a i kilka nowych pick-up line'ów poznać dzięki tekstom Larry'ego. Czerwone ikonki albo obniżają ogólny poziom zadowolenia z rozmowy, albo zwiększają poziom upojenia Larry'ego, przez co plemnik macha ogonem mniej żwawo i wolniej reaguje na ruchy gałką. Gałką na padzie, oczywiście.

Gdy już dobrniemy do końca rozmowy, zaczyna się jedna z kolejnych minigierek. Najciekawsza z nich to granie w "quarters" czyli takie pstrykanie ćwierćdolarówką, żeby ta wpadła do postawionej na stole szklanki. Jeśli trafiamy – przeciwniczka musi pociągnąć solidny haust browca. Kto pierwszy się nawali – przegrywa. Słodkie. Panny z reguły mają nisko ustawiony spust, więc rzucanie (polegające na odpowiednim naciągnięciu gałki... NA PADZIE... i popchnięciu jej do przodu z ewentualną korektą w poziomie) jest mało stresujące. Oczywiście do momentu, w którym pijemy z ruską babą, dla której jeden browar to tyle, co splunąć.

Potem są jeszcze inne minigry w stylu biegania/zbierania czegoś/uciekania, wystukiwania odpowiedniej sekwencji albo zabawie w rzucanie ulotek/karmienie małp (znanej z leciwego Tappera) i... w zasadzie to tyle. No dobra, dochodzą jeszcze warunki dodatkowe – niektóre babki nie gadają z Larrym, jeśli nie ma odpowiedniego stroju, inne wymagają wniesienia opłaty (na waciki), jeszcze inne nie mają ochoty na poznawanie karłów z wielką głową, jeśli ci nie są odpowiednio upojeni alkoholem. Z tą ostatnią cechą wiąże się zresztą jeden z hardkorowych motywów gry, czyli szczanie gdzie popadnie. Tak, jeśli Larry jest pijany, może oddać mocz w dowolnym miejscu, w ten sposób trzeźwiejąc. Normalnie Postal się kłania.

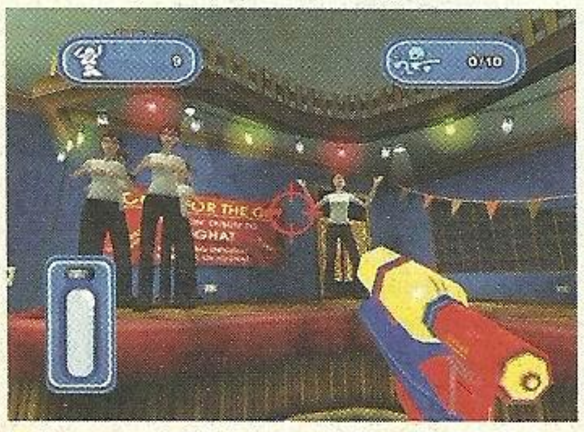
Nieco bardziej skomplikowana jest sprawa nastroju: smutny Larry wiele nie zwojuje. Sposobów na poprawienie samopoczucia jest kilka, każdy z nich to... nie zgadniecie... taka sama minigierka jak te, które odstawiamy w towarzystwie panien. Zresztą w identyczny sposób zarabia się pieniądze potrzebne na zakup nowych strojów albo przedmiotów ułatwiających granie w i tak łatwe minigry.

Grafika lekko zalatuje cel-shadingiem, dzięki czemu właściwie nie pamiętałem, że gram w trójwymiarową, a nie płaską (tak jak wszystkie poprzednie części) grę. Modele przygotowano starannie, ale są stanowczo zbyt karykaturalne jak na zabawkę próbującą działać na zmysł wzroku. Mówiąc wprost – panny są po prostu brzydkie. A już gdy odblokowujemy pokazywanie cycków (a co, da się, jest facet sprzedający takie extrasy), to robi się już naprawdę wstrętnie. Co lepsze, twórcy zdawali sobie sprawę z erotycznej miernoty swojego produktu, dlatego też na loading screeny wsadzili dziesiątki zdjęć prawdziwych (i w niektórych, niestety zbyt rzadkich wypadkach, naprawdę ślicznych) modelek w wersjach grzecznych i mniej grzecznych. Szkoda, naprawdę szkoda, że gra dla dorosłych musi posiłkować się takimi ściemnianymi metodami zamiast uczciwie pokazać na ekranie ładnie zrobione, atrakcyjne panie w strojach lub bez. Team Ninja słyszeli?

Nowa część Larry'ego na początku developingu miała być rasową przygodówką w stylu Broken Sworda czy Syberii i popłuczyny po tej idei widać na pierwszy rzut oka. Większość przedmiotów daje się oglądać, a pan Lovage wygłasza nierzadko śmieszne i celne komentarze. Jeśli nie trafiamy z naciśnięciem A w odpowiednim miejscu, pan Lovage puszcza bąka. Kupa śmiechu, prawda? Niestety z oglądania przedmiotów potrafi wyniknąć tylko jedno – można w nich znaleźć kasę. Innych zastosowań nie ma.

Humor kloaczny, zaserwowany tak obficie w Larrym, ma jedno, ale za to bardzo znaczące obostrzenie. Jeden spalony dowcip równa z ziemią wszystkie opowiedziane przed nim i po nim. Ta cecha humoru dupistycznego kładzie całego Larry'ego na łopatki, bo cóż z tego, że mamy tu naprawdę przezabawne dialogi, skoro zaraz potem musimy przez dwie minuty oglądać onanizującą się małpę, chlapiącą spermą na wszystkie napotkane panie? Zażenowanie to uczucie, które każdy, nawet największy miłośnik kina fikołkowego pozna aż za dobrze, grając w nową część przygód (och, przygód...) Larry'ego. Tak, ta gra bywa śmieszna, a nawet zabawna, a nawet błyskotliwa. Tak, ta gra ma wciągającą historię i pełne spektrum rozmaitych panien, od prostej dziewuszki przez panią, którą miał cały kampus (i to nieraz) aż po panią profesor biologii. Ale niestety zbyt płaskie dowcipy powodowały, że co chwila chciało mi się odłożyć pada. Przegięcie pały, panowie. Albo ja jestem już za stary na śmianie się z masturbujących się małp.

Cubituss ■ ■



No proszę, jakie świetne mini-gry. Strzelanie i... remake Tappera, czyli gry barmańskiej. Trąci myszką.

Xbox — Lets get retarded... dla amerykańskich nastolatków.

- **Wydawca:** Vivendi
- **Producent:** Sierra
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

5.5

SILENT HILL 4: THE ROOM

>> THE ROOM JEST LEPSZY, NIŻ TRZECIA CZĘŚĆ SERII - TO NIE ULEGA WĄTPLIWOŚCI. DLA WSZYSTKICH ZAGUBIONYCH - PORADNIK.

txt: Qoora

POKÓJ

Gdy się obudzisz zacznij oglądać wszystkie przedmioty w sypialni. Później przejdź do głównego pokoju i kontynuuj oględziny, a szczególną uwagę zwróć na ścianę nad biurkiem. Po paru chwilach obejrzysz krótką animację, po czym znowu znajdziesz się w sypialni. Ponownie przeszukaj pokój, wyjrzyj przez okno, a następnie wejdź do dużego pokoju i dalej zajmuj się badaniem wnętrza mieszkania. Zgarnij notatkę leżącą przy półce i wykorzystaj savepoint (czerwony notes przy lampie), aby zapamiętać stan gry. Sprawdź resztę pomieszczeń i zabierz mleko czekoladowe z lodówki. Obejrzyj drzwi, a po krótkiej scence przeczytaj notatkę leżącą pod nimi. Następnie skieruj się do łazienki, gdzie znajdziesz ogromną dziurę w ścianie. Zabierz z otworu rurkę, która posłuży Ci za broń. Teraz wskakuj do dziury i zacznij czołgać się ku światłu.

METRO

Po scence ruszaj na koniec korytarza, w kierunku tajemniczej niewiasty. Później idź dalej, aż do toalet. Po animacji rozpraw się z psami i zbadaj wnętrza łazienek. Opuść kibelki i idź w kierunku, w którym podążałeś, zanim do nich doszedłeś. W następnym pomieszczeniu czeka Cię spotkanie z jednym pieskiem, a w kolejnym z dwoma. Idź dalej i rzuć okiem na ogromną robakopodobną rzecz sunącą w pobliżu. Przeszukaj obie odnogi korytarza, w prawej znajdziesz amunicję do pistoletu. To wszystko, co możesz tu na razie zrobić. Wracaj do damskiej toalety i przez dziurę w ścianie wróć do Pokoju. Przesuń szafkę przy sofie, zabierz pistolet i przeczytaj notatkę na ścianie. Zerknij przez dziurę w ścianie, a po animacji odbierz telefon w sypialni. Wyjrzyj też przez wizjer w drzwiach i przez dziurę w łazience wróć do damskiej toalety. Obejrzyj „posąg" i zabierz z jego dłoni monetę, dzięki której będziesz mógł skorzystać z linii metra (Lynch Street Line). Udaj się teraz do bramki na stacji metra i otwórz przejście Lynch Street, po czym zejdź po schodach, gdzie czeka na Ciebie kolejna scenka. Od razu biegnij do schodów po prawej stronie. W wagonie metra dojrzysz Cynthię, którą musisz jak najszybciej uwolnić. Obok zauważysz też automat z napojami, na którym widnieje symbol przypominający liczbę „18". Pierwszy wagon będzie otwarty, a w środku znajdziesz czerwony guzik, który musisz nacisnąć. Biegnij do drzwi, gdzie widziałeś Cynthię i wejdź przez nie do wagonu. Musisz przedostać się na sąsiedni peron przechodząc przez poszczególne wagony i wolne przestrzenie pomiędzy pociągami. Uważaj na ścigające Cię duchy i najlepiej w ogóle nie angażuj się w walkę. Po drodze natkniesz się na pudełko od zabawek, które możesz obejrzeć, jednak nic w nim nie znajdziesz... na razie. Kiedy w końcu dotrzesz na sąsiedni peron biegnij najbliższymi schodami na górę i zgarnij amunicję. Wróć na peron i idź wzdłuż pociągu, aż dotrzesz do drzwi. Skorzystaj z nich i w razie potrzeby skocz przez dziurę do swego pokoju. Jeśli się na to zdecydujesz, nie zapomnij zerknąć przez wizjer i sprawdzić, czy pod drzwiami nie czeka kolejna notatka. Jeżeli jednak nie wróciłeś do pokoju, zejdź po drabinie na dół, a następnie biegnij do końca korytarza, gdzie znajdziesz drabinę prowadzącą w górę. Zabierz amunicję, odblokuj drzwi, po czym wracaj drabiną na dół i skręć w korytarz, który ominąłeś biegnąc w stronę drabiny. Biegnij przed siebie, aż dotrzesz do drzwi, za którymi czeka pięć psiaków. Po walce wskocz do wagonu i sprawdź kabinę maszynisty na czole pociągu. Oczywiście brakuje ważnej dźwigni. Wróć na peron i idź w stronę ruchomych schodów. W czasie jazdy w górę ze ścian zaczną wychylać się kreatury machające łapskami. Możesz do nich strzelać z pistoletu, ale nie łudź się, że je zabijesz – najwyżej ogłuszysz na kilka chwil. Jeżeli nie chcesz marnować amunicji poczekaj aż potwór zamachnie się dwa razy pod rząd, a następnie przebiegnij obok niego, zanim ponownie wynurzy się ze ściany. Po dotarciu na górę rozejrzyj się po pomieszczeniach, zgarnij amunicję i ruszaj schodami na górę. Sprawdź przedmioty leżące na ziemi, zdejmij tabliczkę z drzwi po prawej stronie i wejdź do środka. Warto zapamiętać podany w trakcie scenki numer. A teraz automatyczny powrót do Pokoju. Ponownie sprawdź wszystkie przedmioty (szczególnie okno i wizjer w drzwiach), a gdy już wszystko załatwisz wskocz do dziury...

LAS

Idź przed siebie, zwracając uwagę na rozmieszczone gdzieniegdzie studnie oraz dziwne, czerwone napisy. Póki co nie możesz ich odczytać. Przechodząc jak po sznurku przez kolejne lokacje (po drodze zabijaj mucho-nietoperze i rozglądaj się za amunicją oraz napojami wzmacniającymi) natkniesz się w końcu na samochód. Znajdziesz w nim dwie notatki. Po przeczytaniu notatek przejdź przez kolejne drzwi i zagadaj z chłopakiem siedzącym na kamieniu. Po rozmowie przejdź do następnej lokacji i załatw trzy psy. Kolejna polanka za drzwiami, spotkanie z pieskami i wreszcie możesz wyjść na plac z pokaźnym domem na środku. Drzwi prowadzące do „rezydencji" są na razie zamknięte. Zerknij na mapę i skieruj się do wejścia w ścianie na dole, po prawej stronie. Przechodząc przez kolejne miejscówki zabijaj wszystko, co się rusza, a już w drugim „pomieszczeniu" ujrzysz powyginane drzewa oraz poskręcane korzenie przypominające ludzkie dłonie. Zapamiętaj to miejsce, niedługo tu wrócisz. Teraz przejdź do ostatniej lokacji w tej części lasu. Rozejrzyj się, a kiedy już wszystko sprawdzisz wracaj pod dom. Tym razem wybierz dolne drzwi po lewej stronie. Gdy przejdziesz przez pustą miejscówkę dotrzesz do czegoś w rodzaju kopalni. Zignoruj ducha, zabierz przydatne przedmioty i przejdź przez dziurę do ostatniej lokacji w tej części lasu, gdzie podchodząc do chłopca aktywujesz scenkę. Po animacji obejrzyj trumnę i wracaj na główny plac. Do eksploracji została ostatnia odnoga lasu – na górze mapy po lewej stronie. Po drodze zbieraj apteczki oraz amunicję, a w razie potrzeby wykończ wszystkie psy i latające mucho-nietoperze. Na samym końcu rzuć okiem na jezioro Toluca i ewentualnie odwiedź swój pokój. Wracaj teraz pod „rezydencję", gdzie ponownie spotkasz Jaspera. Zaoferuj mu czekoladowe mleko zabrane z lodówki w Pokoju, a w zamian dostaniesz metalową łopatkę. Pamiętasz te pokręcone korzenie? Udaj się tam i wykop spod korzeni klucz (Bloody Rusted Key). Przeczytaj informację o kluczu, a okaże się, że nie możesz z nim swobodnie wędrować po lesie. Przejdź więc przez następne lokacje za miejscem, w którym znalazłeś klucz i przez dziurę w ścianie wróć do Pokoju. Zostaw klucz w skrzyni i wróć przez dziurę do lasu. Biegiem na plac główny i przez dziurę do Pokoju. Zabierz klucz i wracaj na plac – w ten sposób udało Ci się dostarczyć klucz w pobliże „rezydencji". Wejdź do środka i najpierw zbadaj prawe skrzydło posiadłości czytając wszystkie notatki (przy szafce), a później skieruj się w lewo, gdzie przeczytaj leżący na ziemi pamiętnik. Po przeczytaniu tekstu otworzą się drzwi, zdejmij z nich tabliczkę, a później wejdź do nowego pokoju. Kolejna scenka i kolejny numer do zapamiętania. No i powrót do Pokoju. Po usłyszeniu dzwonka do drzwi wyjrzyj przez judasza. Pobaw się jak zwykle w mieszkaniu i znowu skorzystaj z dziury, aby poznać...

WODNE WIĘZIENIE

Ruszaj wzdłuż ściany i sprawdzaj wszystkie pokoje. Pierwsze drzwi są zablokowane, za drugimi znajdziesz amunicję, a trzecie okażą się zamknięte na cztery spusty. W pobliżu trzecich drzwi znajdziesz jednak ciekawą notatkę. Następny pokój także jest zamknięty, ale trzeba będzie tu później wrócić. Sprawdź resztę drzwi, pozbieraj przydatne przedmioty, załatw grzyby oraz pijawki, a następnie skorzystaj z jedynych drzwi, przez które możesz opuścić owalny korytarz. Znajdziesz się w pomieszczeniu z parą drzwi oraz dziurą prowadzącą do Pokoju. Jedne z drzwi są zamknięte (wrócisz tutaj za chwilkę z kluczem), ale przez drugie dostaniesz się do kolejnego korytarza. Idź w dół, aż dotrzesz do drzwi na samym końcu korytarza. Za nimi znajduje się ogromna kotłownia. Rozejrzyj się po okolicy i zabierz klucz znajdujący się przy zardzewiałej tabliczce, nie zapominając o przeczytaniu tekstu tam umieszczonego. Wróć do zamkniętych drzwi na górze i wyjdź na zewnątrz wieży. Teraz możesz pobiec biec wzdłuż ścian albo skorzystać z drabinek. Wejdź przez drzwi na wyższym piętrze, gdzie musisz sprawdzić wszystkie pokoje w okrągłym korytarzu. Wybij monstra i ze wszystkich otwartych pokoi zabierz apteczki, amunicje i przeczytaj wszystkie notatki lub pamiętniki. Nie ma tu nic więcej do roboty, więc wracaj

PORADY OGÓLNE

POKÓJ

Zawsze, gdy wracasz do Pokoju, dokładnie sprawdzaj przedmioty codziennego użytku. Możesz się dzięki temu dowiedzieć ciekawych rzeczy uzupełniających scenariusz. Zawsze wyglądaj też przez wizjer w drzwiach i sprawdzaj dziurę do mieszkania Eileen.

ZŁE MOCE

Od początku gry możesz regenerować zdrowie w Pokoju. Jednak, gdy otworzysz portal w ścianie „pralni" owa lecznicza właściwość zaniknie. Co więcej, w poszczególnych miejscach zaczną pojawiać się odbierające energię duchy. Możesz temu zapobiec poprzez zbieranie świeczek (Holy Candle) i rozstawianie ich w „zainfekowanych" złymi mocami miejscach. Oczyszczenie mieszkania z duchów stanowi też jeden z warunków niezbędnych do otrzymania różnych zakończeń gry.

DUCHY

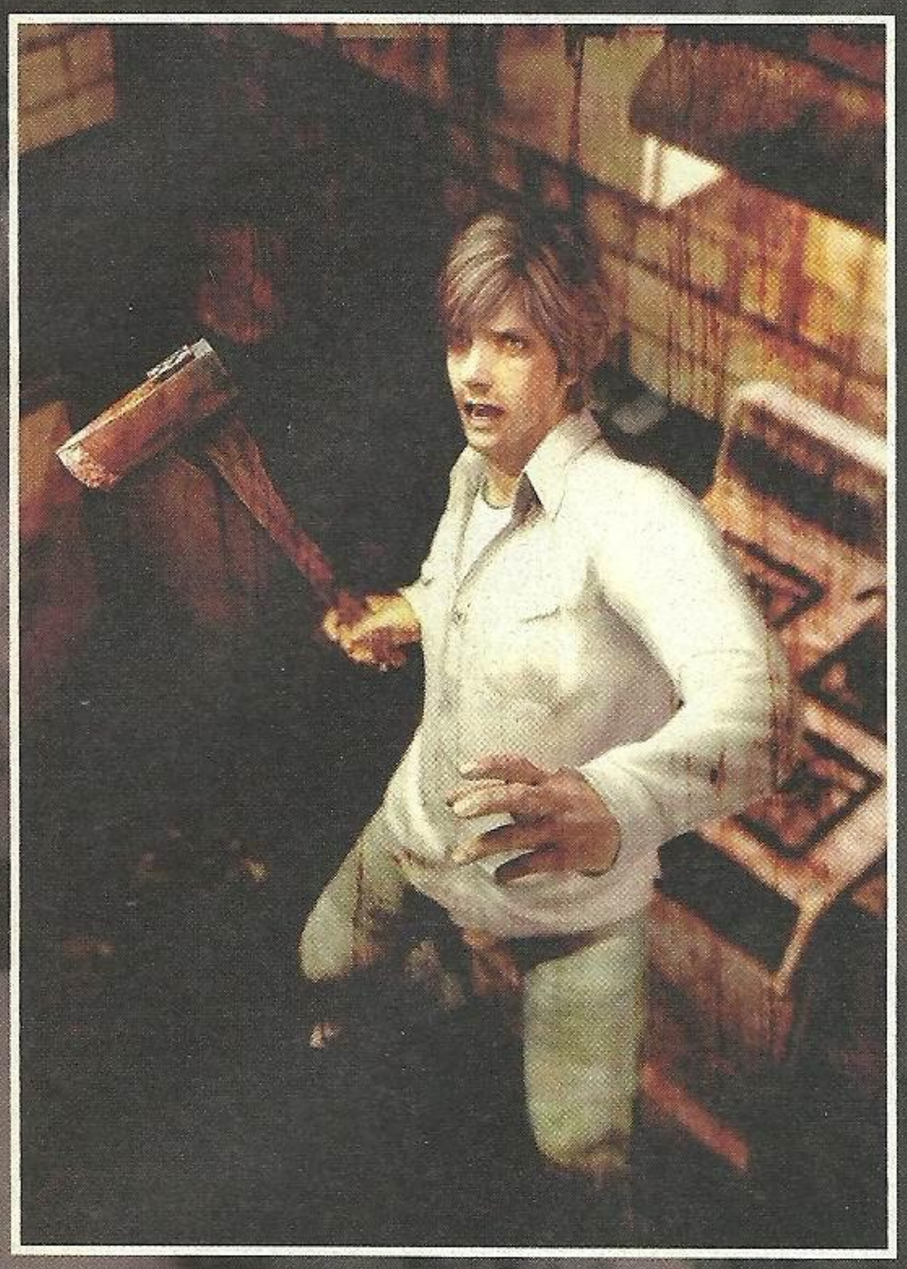
Pamiętaj, że duchów nie możesz zabić, da się jednak powalić je na jakiś czas, lub ewentualnie przyszpilić na stałe do ziemi używając w tym celu miecza Sword of Obedience. Najpierw powal upiora na glebę, a następnie przeszyj go ostrzem. No i najważniejsza rzecz – zawsze lepiej jest uciekać przed duchami, niż z nimi walczyć, a przed efektami złych mocy chronią też medaliony (Saint Medallion).

WALKA

Większość pojedynków jest raczej łatwa i pamiętaj, że zarówno walcząc bronią białą, jak i strzelając z pistoletu, możesz razić kilku wrogów jednocześnie, jeśli są dobrze ustawieni. Czasami jedna kula wystarczy, aby trafić aż trzy potwory stojące jeden za drugim. Aha, pamiętaj, aby ZAWSZE przydeptać powaloną maszkarę, gdyż w przeciwnym razie powstanie i nadal będzie Cię atakować. Wykorzystuj też błędy gry pozwalające bić potwory przez lady, a nawet ściany. Wygląda to śmiesznie, ale przynajmniej jest bezpieczne.

SKRZYNIA

To niezwykle przydatny mebel. Zostawiaj w niej tylko te przedmioty, które nie są Ci aktualnie potrzebne, a przy sobie zatrzymuj to, co niezbędne. Dzięki temu zaoszczędzisz czas i nie będziesz musiał niepotrzebnie wracać do pokoju (co w późniejszej fazie gry może się nawet równać utracie zdrowia).



do drabinki i ruszaj na wyższe piętro. Skorzystaj z drzwi i znów sprawdź wszystkie pokoje, wybij wrogów i nie skacz do żadnej z napotkanych na tym piętrze dziur. Teraz ruszaj piętro wyżej. Gdy przejdziesz przez te drzwi, zobaczysz kolejne wejście ze znanym już nam symbolem, ale niestety będą szczelnie zamknięte. Przejdź na drugą stronę placyku i przekręć znajdujący się tam zawór. W ten sposób przywróciłeś zasilanie na niższych kondygnacjach wieży. Teraz możesz wrócić na trzecie piętro i raz jeszcze przeszukać pokoje, aby znaleźć dwie nowe notatki. Na tym piętrze znajdź też pokój z dziurą (ale nie tą koło zakrwawionego łóżka) i wskocz do środka. Skacz przez wszystkie dziury, aż znajdziesz się w umywalni, gdzie natkniesz się na kilka dwugłowych potworów. Wykończ je i odblokuj drzwi. Wyjdź z pokoju, skręć w prawo i otwórz kolejne drzwi. Skorzystaj z drabiny, przed sobą i przeczytaj notatkę w owalnym pokoju. Twoim zadaniem jest tak przesuwać poszczególne poziomy, aby ustawić w jednej linii pokoje z zakrwawionymi łóżkami. Sprawa nie jest tak skomplikowana, jak mogłoby się wydawać. Zajrzyj do wszystkich pokojów, a następnie zapamiętaj pozycję pokoju z dziurą i zakrwawionym łóżkiem względem drabiny. Teraz wejdź piętro wyżej po drabince i znajdź taki sam pokój. Kręcąc wajchą ustaw go równo z pokojem poniżej i ruszaj na ostatnie piętro. Tam ustaw odpowiednio ostatnie z pomieszczeń i biegnij z powrotem pod prysznice. Wyjdź na zewnątrz wieży i drabinami lub spiralnym chodnikiem udaj się na trzecie piętro. Znajdź pokój z zakrwawionym łóżkiem i skacz przez dziury aż na sam dół. Znajdziesz się w kuchni, gdzie musisz zlikwidować kołyszące się grzybki, a później przejść przez dwuskrzydłowe drzwi. Odblokuj kolejne drzwi i wróć do kuchni, gdzie skorzystaj z kolejnych drzwi, które możesz otworzyć. W nowym pomieszczeniu zdejmij z drzwi tabliczkę i wpisz kod znaleziony w notatce na trzecim piętrze. Teraz czeka Cię scenka i powrót do Pokoju. Zbadaj dokładnie mieszkanie, obejrzyj notatki spod drzwi i rzuć okiem przez judasza oraz dziurę w ścianie przy pokoju Eileen. Wracaj do łazienki. Tym razem odwiedzisz...

BUDYNEK

Biegnij przed siebie, aż do samochodu. Zejdź po schodach i rozpraw się z małpopodobnymi stworami. Zejdź jeszcze niżej po schodach i po scence załatw małpę. Skorzystaj z drzwi i zwróć uwagę na ducha przeszytego ogromnym mieczem. Zabierz z dłoni ducha klucz, potem wyciągnij z jego ciała miecz i biegnij do drzwi, zanim Cię zaatakuje. Użyj klucza, opuść pomieszczenie i zejdź po schodach, a z następnego pokoju zabierz amunicję. W sklepie sportowym z znajdziesz bejsbola i kij do golfa i jeśli chcesz możesz zapchać nimi okienko ekwipunku, a następnie wykorzystać w walce. Wybór należy do Ciebie. W razie potrzeby skorzystaj z dziury w ścianie, a następnie wyjdź przez drzwi, za którymi znajdziesz schody. Na dole przejdź przez drzwi i zlikwiduj pieski w opuszczonym sklepie ze zwierzątkami. Przeszukaj wszystkie półki, a znajdziesz potrzebny za chwilę klucz. Na razie nie musisz sprawdzać pokoju pod drugiej stronie pomieszczenia. Teraz wróć do pokoju ze sprzętem sportowym i otwórz kluczem drzwi. Za nimi ruszaj po schodach i rozpraw się z kilkoma małpkami. Na dole wejdź do windy. Po filmiku od razu idź na najwyższe piętro i skorzystaj z najbliższych drzwi. Znajdziesz tu miecz (Sword of Obedience). Następnie zejdź na najniższe piętro i w pierwszym pomieszczeniu znajdź amunicję. Wejdź do windy i po drabince zejdź na sam dół. Rozejrzyj się po pomieszczeniu, zignoruj przeciwległą drabinę i przez korytarz pełen grzybów-płodów podejdź do drabinki. Ruszaj na górę, a kiedy rozprawisz się z monstrami idź dalej, aż w końcu dotrzesz do drzwi, przez które możesz przejść. Zejdź po schodach i w pokoju za drzwiami rozpraw się ze wszystkimi wrogami. W końcu znajdziesz się w barze, gdzie musisz przeczytać notatkę leżącą na ladzie. Na szczęście w barze znajduje się dziura, więc łatwo możesz wrócić do Pokoju i spoglądając przez okno sypialni na numer telefonu umieszczony na billboardzie po drugiej stronie ulicy, rozwiązać zagadkę kodu (cztery ostatnie cyfry numeru – 3750). Gdy użyjesz kodu i przejdziesz przez drzwi w barze czeka Cię jeszcze długa wędrówka na samą górę budynku. Zabierz tabliczkę z drzwi i obejrzyj scenkę. I znowu jesteś w Pokoju. Sprawdź okna, radio, drzwi oraz resztę sprzętów i ruszaj do łazienki...

APARTAMENTY

W korytarzu sprawdzaj wszystkie pokoje. Mieszkanie z numerem 301 jest otwarte, w środku zbierz czerwony papier i pamiętnik. Wejdź do drugiego pokoju, gdzie obejrzyj fotografie i zabierz klucze (Superintendent's Key i Room 106 Locker Key). Wróć na korytarz i czerwoną kartkę włóż pod własne drzwi opatrzone numerem 302. Sprawdzając kolejne drzwi dojdziesz do schodów, gdzie spotkasz długowłosego koleżkę. Pogadaj z nim i przyjmij (lub nie) lalkę. Zejdź po schodach i otwórz skrzynkę na listy. Skieruj się do korytarza po lewej stronie i od razu wejdź do pokoju 105 (musisz mieć przy sobie Superintendent's Key). Zabierz Apartment Keys, dwie czerwone kartki papieru oraz przeczytaj notatki. Mając zestaw kluczy możesz sprawdzić mieszkania wszystkich lokatorów. Wejdź do pokoju numer 106, zgarnij apteczkę i skorzystaj z telefonu. Teraz możesz sprawdzić pokój 107, a później ruszyć do głównego holu i skierować się do korytarza po prawej stronie. Załatw psy i wejdź do pokoju 104. Zabij mucho-nietoperze, obejrzyj wnętrze i przejdź do pokoju 103 – nic ciekawego. W pokoju 102 zajrzyj do lodówki i zabierz z niej czerwony papier. W pokoju 101 przeczytaj notatkę na półce i zabierz amunicję. Zebrane do tej pory czerwone kartki możesz zanieść pod drzwi 302, a następnie ruszaj na drugie piętro. Za drzwiami po lewej stronie znajdziesz kilka piesków i nowe pokoje do zbadania. Przeszukaj pokój 205 i zabierz ze sobą wszystko, co tam znajdziesz. Idź do pokoju 206, a po zabiciu psów do 207 i zabierz rewolwer leżący na krześle. Sprawdź pokój 204, a w 203 obejrzyj zakrwawione ubrania i zabierz z nich czerwony papier. W 202 odbierz telefon i obejrzyj malowidła. Sprawdź 201, a później idź na trzecie piętro. Zostaw resztę czerwonych kartek pod własnymi drzwiami, a następnie idź pod 304 i zabierz amunicję. Przez dziurę w holu na samym dole wróć do Pokoju. Sprawdź dokładnie mieszkanie i przeczytaj wszystkie notatki wetknięte pod drzwi. Wróć do sypialni i obejrzyj łóżko od strony okna, a znajdziesz klucz do 303. Udaj się tam, a po scence znajdziesz się znów w Pokoju. Zabierz spod drzwi Talizman i dopełnij tradycyjnego przeglądu mieszkania. Idź do łazienki i w pokoju z pralką użyj Talizmanu na ścianie, a potem we wgłębienia w ścianie włóż wszystkie tabliczki, które znajdowałeś na drzwiach w każdym ze światów. Pojawi się nowa dziura...

SZPITAL

Rozpraw się z wrogami na korytarzu i wróć do pokoju, w którym się obudziłeś i zabij przerośniętą pielęgniarkę. W holu znajdziesz torebkę i obejrzysz scenkę. Sprawdź wszystkie pokoje w holu, ale nie licz na to, że znajdziesz tam coś wartościowego oprócz dziury, ampułki, apteczki i kilku wrogów do zlikwidowania. Przez drzwi obok nieczynnej windy wejdź na schody prowadzące na wyższe piętro. Przywołaj windę i zajmij się sprawdzaniem wszystkich pokoi w korytarzu. Najlepiej jest robić systemem – pokój z lewej, pokój z prawej. W jednym z nich spotkasz Eileen Galvin, która będzie towarzyszyła Ci aż do końca przygody. Nie pomiń żadnego pokoju – znajdziesz w nich przydatne przedmioty i obejrzysz ciekawe scenki. Wróć na korytarz i załatw siostrzyczki. Udaj się z Eileen na pierwsze piętro i po wyekwipowaniu torebki zajmijcie się pielęgniarami. Wejdź do dziury w jednym z pokojów, aby pomóc Eileen przedostać się do normalnego świata. Niestety, nic z tego. W Pokoju od razu zauważysz niepokojące zmiany. Przeczytaj notatkę pod drzwiami, zabierz klucz (Small Key) i rzuć okiem na notki przy szafce z radiem. Wracaj do szpitala i razem z Eileen udaj się do windy. Samej windy nie ma na miejscu, ale jest bramka, do której pasuje Small Key. Zabij trzy pielęgniary i ruszaj wraz z towarzyszką w dół schodów. Przeczytaj notatkę przy drzwiach i skorzystaj z przejścia. Ciekawe miejsce, prawda? Idź na sam dół (możesz skorzystać dziury, aby zapamiętać stan gry w pokoju) i po przejściu drzwiami z symbolem znowu możesz podziwiać...

METRO (część II)

Idź przed siebie sprawdzając wszystkie drzwi. Jedne będą otwarte, więc przejdź przez nie i idź wzdłuż korytarza. Wykończ małpki i po raz kolejny idź do toalety i przez dziurę do Pokoju. Henry nie odzyskuje już zdrowia w domowym zaciszu, a gdzieniegdzie pojawiają się podejrzane oznaki aktywności sił nadprzyrodzonych. Zgarnij notatki leżące pod drzwiami i kopertę z kluczem Toy Key. A jeśli nie masz przy sobie żetonu na Lynch Line to zabierz go ze skrzyni. Po powrocie do metra ruszajcie do przejścia prowadzącego do dwóch linii metra: Lynch oraz King. Wybierzcie Lynch i zejdźcie na peron. Wejdź do pociągu i Toy Keyem otwórz pudełko leżące na ławce. Znajdziesz brudną monetę. Na końcu korytarza znajdziesz pokój z drabiną i dziurą, szybko skorzystaj z tej drugiej. Eileen zostanie na stacji, ale tym nie musisz się przejmować. Opłucz monetę nad kuchennym zlewem i wracaj. Udaj się do automatu z symbolem przypominającym liczbę 18 i użyj monety. Otrzymasz klucz Murder Scene Key. Teraz wracaj do pokoju z drabinką, gdzie zostawiłeś Eileen. Zejdź po drabinie i ruszaj korytarzem po prawej stronie. Na końcu skorzystaj z drzwi i biegnij do ruchomych schodów. Unikaj spotkania ze ściennymi potworami, a na górze przeszukaj pomieszczenia i schodami udaj się na jeszcze wyższą kondygnację. Przejrzyj przedmioty na podłodze i zabierz Train Pass. Użyj klucza i ze środka pokoju zabierz drążek, który przyda Ci się za chwilę w pociągu. Wykorzystując Train Pass przejdź przez bramkę King's Line tuż obok i furtkę Lynch's Line. Zabierz Eileen i ponownie przechodząc przez bramki Lynch's Line i King's Line ruszaj w dół schodami, a później zejdź po ruchomych schodach uważając jednocześnie na swą towarzyszkę. Teraz biegiem do wagonu i ruszaj na czoło pociągu, aby użyć znalezionej wajchy. Gdy pociąg ruszy w sąsiednim wagonie odsłoni się przejście. Ruszaj tam z Eileen i po krótkiej scence biegniicie do drzwi, aby uniknąć spotkania z długowłosym panem. Kolejna wizyta w lokacji z mrocznymi schodami. Zejdź na dół i skorzystaj z drzwi.

LAS (część II)

Dzięki pomocy dziewczyny możesz teraz przeczytać wszystkie napisy. Sprawdź szybko okolicę, zabierz z rogu planszy pochodnię i uciekaj z Eileen do drugiego pomieszczenia. Aha, pochodnia przyda Ci się do rozświetlania niektórych miejsc, więc jeśli chcesz sobie ułatwić zadanie wróć do Pokoju, wejdź do pomieszczenia z pralką i nasącz żagiew olejem z kanistra. Dzięki temu ogień będzie płonął znacznie dłużej. W tej części gry nasz znajomy pan

może zacząć Was ścigać, ale pamiętaj, że znacznie lepiej jest uciekać, niż walczyć.
Zapal pochodnię od ognia w rogu cmentarza i biegnij do następnej lokacji. Zajrzyj do studni trzymając zapaloną pochodnię. Zabierz głowę lalki i zabijając kolejne maszkary wydostań się wreszcie na otwartą przestrzeń, gdzie niegdyś stał sierociniec. Przeczytaj wszystkie czerwone napisy, zamontuj głowę na szkielecie lalki siedzącej na wózku pośród zgliszczy budynku, a następnie zgarnij łańcuch wiszący na drabinkach. Wyekwipuj Eileen w łańcuch zamiast torebki i ruszaj do następnej odnogi lasu. Pamiętaj, żeby we wszystkich lokacjach rozglądać się za amunicją oraz „uzdrawiaczkami", gdyż już niedługo bardzo się przydadzą.
Ten etap jest bardzo prosty. Zacznij od odnogi na górze mapy po lewej stronie. Znajdziesz jedną studnię, a na końcu odnogi scenkę oraz Crested Medalion umieszczony na grobowcu. Zapal pochodnię od ognia i wyjmij ze studni prawą nogę manekina. Wróć do lalki, przymocuj znalezioną nogę i udaj się do odnogi na górze mapy po prawej stronie. Znajdziesz dwie studnie, scenkę z nowym duchem, kilka przydatnych przedmiotów oraz całe mnóstwo wrogów. Po wyciągnięciu ze studni i przymocowaniu kolejnych części manekina idź w odnogę na dole po prawej stronie. Tutaj ponownie spotkasz znajomego pana, ale nie przejmuj się z nim i ze studni wyjmij drugą nogę lalki. Przy pokręconych korzeniach znajdziesz srebrną kulę, która może się przydać w walce z duchami (do tej pory powinieneś znaleźć już jeden taki pocisk w metrze). Zanieś ostatnią część ciała lalki na miejsce i obejrzyj krótką scenkę. Zejdźcie z Eileen na dół, a Ty przeczytaj notatki z ołtarza. Użyj na drzwiach Crested Medalion i witaj ponownie na spiralnej klatce schodowej. Na dole znajdziesz kolejne drzwi, a za nimi...

WODNE WIĘZIENIE (część II)

Dziwne miejsce. Wejdź do środka i wraz z Eileen zjedźcie windą na sam dół. Uciekajcie ze znajomego pomieszczenia przez szerokie drzwi, zanim długowłosy mężczyzna się z Wami rozprawi. Wejdź przez drzwi na trzecim piętrze i sprawdź ponownie wszystkie cele. Pozbieraj co się da, załatw wszystkie potwory, a następnie wskocz do dziury w pokoju z zakrwawionym łóżkiem. Twoja towarzyszka zostanie bezpiecznie w celi, a Ty będziesz mógł spokojnie sprawdzić resztę pomieszczeń. Gdy znajdziesz się w piwnicy z prysznicami idź do kuchni i skieruj się do pokoju, gdzie skończyła się poprzednia wizyta w więzieniu. Zabierz zakrwawioną koszulę i zbierz „fanty" z sąsiednich pokoi, a z pomieszczenia gdzie manipulowałeś piętrami zabierz pejcz, będący bardzo skuteczną bronią w dłoniach Eileen. Udaj się teraz do którejś z dziur prowadzących do Pokoju i zamocz koszulę w krwi pokrywającej wannę w łazience. Po przeczytaniu napisu wracaj do więzienia i ruszaj na drugie piętro wieży. Przeszukaj pokoje i zbierz przedmioty, a szczególnie Sword of Obedience leżący pod jednym z łóżek. Możesz też przeszukać wszystkie pokoje na pierwszym piętrze zbierając przedmioty i wybijając potwory. Po powrocie do piwnicy obejrzysz scenkę – gruby duch jest w posiadaniu klucza, który musisz zdobyć. Na spiralnych schodach prowadzących do ogromnego generatora na pewno się na niego natkniesz. Powal upiora na ziemię i szybko przyszpil do ziemi mieczem. Zabierz klucz i wracaj na trzecie piętro po swą towarzyszkę. Teraz unikając natręta biegnijcie na dół do drzwi prowadzących do piwnicy i spiralnych schodów. Przejdźcie do pokoju na końcu korytarza z ogromnymi turbinami i kluczem otwórzcie znajdujące się tam drzwi. Pół tuzina czekających tam „bliźniaków" stanowi pewne wyzwanie, ale z pomocą Eileen powinieneś sobie jakoś poradzić. Jeszcze jedne drzwi i znowu schodami na sam dół (możesz zasejwować po drodze), gdzie za kolejnymi drzwiami ukrywa się...

BUDYNEK (część II)

Przeczytaj pamiętnik leżący na podłodze i rozpraw się z duchem albo od razu biegnij z koleżanką do windy. Jedźcie na samą górę, gdzie załatw natrętne małpy. Na korytarzu wejdź przez drzwi i rozpraw się z psami. Po schodach dojdziesz do sklepu ze sprzętem sportowym. Zwróć uwagę na kosz z piłkami do siatkówki, zabierz z lady urodzinowe świeczki (Birthday Candles) i przeszukaj pokój przy dziurze w ścianie. Wyjdź stąd drugimi drzwiami i idź do kolejnych drzwi. Schodami na górę dotrzesz do następnych drzwi, za którymi znajdziesz tort, połóż na nim świeczki, a z podłogi zgarnij wypchanego kota (Stuffed Cat). Przebiegnij przez korytarz i skorzystaj z drzwi na końcu. Zabij biegające tu pieski. Schodami wejdź na samą górę zbierając po drodze przydatne przedmioty. Na samochodzie leżą kule do rewolweru, a na końcu pobliskiego korytarzu jest a dziura. Wróć do sklepu sportowego. Wybierz drzwi, za którymi schody zaprowadzą Cię do sklepu ze zwierzakami. Unikając duchów umieść wypchanego kota w klatce na ladzie i wyjdź drugimi drzwiami. Przeczytaj notatkę... hehehe. Zbiegnij po schodach, skorzystaj z drzwi i sprawdź ten przedziwny pokój. Na razie zabierz tylko amunicję z półki i wracaj aż do windy. Zjedź na sam dół, po czym drabinką zejdź do zniszczonego pomieszczenia. Zostaw przeciwległą drabinę w spokoju i rozejrzyj się wokół drabinki na końcu długiego korytarza, a znajdziesz tam bilę. Wejdź po drabinie i spaceruj korytarzem, aż zobaczysz krótką scenkę. Idąc cały czas przed siebie natkniesz się na stertę śmieci przy drzwiach, gdzie znajdziesz piłkę do siatkówki. W pobliżu znajduje się też medalion, który może się jeszcze przydać. Za drzwiami zejdź po schodach i unikając wózków dobiegnij do drzwi. Zbiegnij po schodach i skorzystaj z jedynych otwartych drzwi. W barze zgarnij notatkę z lady, a na stole połóż bilę. OK. Wróć do pokoju sportowego i umieść piłkę w koszu. Po całym budynku rozniesie się dźwięk kurantów. Pamiętasz gdzie ostatnio widziałeś jakiś zegar z kurantami? W pokoju odwróconym do góry nogami! Biegnij po Eileen i ruszajcie do rzeczonego pomieszczenia. Przejdźcie przez drzwi z zegarem i idźcie dalej, aż dojdziecie do jedynych otwartych drzwi. Tą drogą dojdziecie do holu, skąd łatwo już traficie do baru. W barze trzeba będzie zająć się szyfrem. Ponownie potrzebujesz ostatnich czterech cyfr numeru telefonicznego, ale ten, którego użyłeś ostatnim razem już nie działa. Wróć do Pokoju i zadzwoń pod numer 555-3750, widniejący na billboardzie za oknem. W ten sposób uzyskałeś potrzebne cyfry, wpisz kod i przejdźcie przez drzwi. Schodami zbiegnijcie na sam dół gdzie za drzwiami czeka Was potyczka z cala grupą naściennych potworów. Zacznij atakować potwory, aż trafisz na takiego, którego trafienie rani również wszystkie pozostałe. Potrzeba jest trochę szczęścia, ale walka jest łatwa, gdyż prawie zawsze zdążysz jako pierwszy trafić potwora uniemożliwiając mu tym samym kontratak. Po wszystkim wyjdź przez drzwi i spiralną klatką schodową dojdź do drzwi z numerem... 302.

APARTAMENTY (część II)

Przeszukaj pokój jak najdokładniej. Przeczytaj książki na stole, przejrzyj notatki w sypialni i wreszcie wróć do głównego pokoju i obejrzyj scenkę. Zabierz młot (Pickaxe of Hope) ze ściany i przez dziurę udaj się do swojego prawdziwego mieszkania. Użyj kilofa na ścianie pomiędzy własną sypialnią a łazienką... dokładnie w tym samym miejscu, gdzie go znalazłeś w alternatywnym mieszkaniu. Przejdź przez dziurę i podziwiaj nowe pomieszczenie. Obejrzyj wiszące ciało i zabierz klucze. Wróć do mieszkania i otwórz w końcu kłódki spinające łańcuchy na drzwiach wyjściowych... Wolność!! Dobra, razem z Eileen ruszajcie najpierw do pokoju 301. Ubij bliźniaki i zabierz Saint Medallion z jednego z pokojów. Zejdźcie po schodach do pokoju 201 na drugim piętrze. Uważając na długowłosego pana biegnijcie do pokoju numer 202, skąd zabierz Sword of Obedience (jeśli go potrzebujesz). Przez szparę w ścianie przejdź do pokoju 203. Później sprawdź pokój 204 cały czas rozglądając się za przydatnymi przedmiotami. Na korytarzu rozpraw się z pielęgniarami i przejdź do drugiego skrzydła tego piętra. Przeszukaj 205 i 206, a następnie przejdź przez dziurę do pokoju 207. Przeszukaj wnętrze i wyjdź na korytarz. Schodami zejdź na pierwsze piętro i wejdź do pokoju 107. Sprawdź też mieszkanie 106. Pokój 105 jest na razie zamknięty. Biegnij do głównego holu na pierwszym piętrze. Obejrzyj szkicownik leżący na podłodze i ruszaj do prawego korytarza na pierwszym piętrze. Podejdź do zwisającego z sufitu ciała i wysłuchaj krótkiego dialogu. Bardzo klimatyczna rzecz. Kolejne ciało znajdziesz w pokoju 104. Przejdź do 103 zgarniając „fanty" i likwidując bliźniaki. Wewnątrz dokładnie się rozejrzyj, a znajdziesz kolejne wiszące ciało. 102 ukrywa kolejne przedmioty oraz jeszcze jednego wisielca. Teraz ruszaj pod 101, gdzie obejrzyj piąte ciało i zbierz naboje. Szóste znajdziesz na samym końcu korytarza. Wracaj do pokoju 105, w głównym holu obejrzysz krótka animację, po której ruszaj dalej. Spod 105 zabierz czerwone pudełko leżące na szafce i „uzdrawiaczkę". Po wyjściu kolejna scenka, po której sprawdź rysunek na podłodze. Idź na trzecie piętro i sprawdź pokoje 303 i 304, a później przez pokój 201 wróć do pokoju 301 i korytarzem do swojego mieszkania. Wróć do dodatkowego pomieszczenia, gdzie wcześniej nadziałeś się na trupa na krzyżu. Tym razem pokój jest pusty. Sprawdź otwór z czarną substancją i wskocz do środka. Oto początek końca...

Za chwilę czeka Cię spotkanie z ostatnim bossem... Lepiej, żebyś miał przy sobie trochę apteczek, rewolwer, pistolet oraz sporą liczbę naboi. Aha, niezbędne jest też znalezione w pokoju dozorcy pudełka wraz z zawartością. Dobra, ze szkarłatnego pomieszczenia skacz do dziury, a znajdziesz się twarzą w twarz z długowłosym mężczyzną. Nie zwracaj na razie uwagi na Eileen i czym prędzej użyj szkatułki z pępowiną na ogromnym potworze. Dobra, teraz moce magiczne w komnacie znacznie osłabły, dzięki czemu możesz wyjąć wszystkie osiem włóczni z ciał rozwieszonych wokół basenu. Możesz wyciągać włócznie pojedynczo, lub też nosić je w ekwipunku po kilka, co znacznie przyspieszy finał. Zdobycznych włóczni użyj na potworze, a ignoruj (czytaj: unikaj) na razie biegającego mężczyznę. Gdy wszystkie włócznie będą już tkwić w ciele bestii, możesz zająć się długowłosym, który wreszcie przybrał całkowicie ludzką i materialną postać. Teraz wystarczy wpakować w niego cały ołów, jaki masz w ekwipunku i rozkoszować się jednym z czterech zakończeń. Oto warunki:

1. ESCAPE – Pokój musi być oczyszczony z duchów, a Eileen musi przeżyć walkę z ostatnim bossem.

2. MOTHER – Pokój musi być pełen duchów, a Eileen musi przeżyć walkę z ostatnim bossem.

3. EILEEN'S DEATH – Pokój musi być oczyszczony z duchów, a Eileen nie może przeżyć walki z ostatnim bossem.

4. 21 SACRAMENTS – Pokój musi być pełen duchów, a Eileen nie może przeżyć walki z ostatnim bossem.

Gratulacje... ■ ■

LOGA I DZWONKI

Do telefonów Nokia i Siemens

DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.

Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie: „NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX. YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

LOGA Z GIER

Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
pod numer 7316
Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

bipsy

SRS - ps2, xbox, gcn

Cheaty
Aby wpisać poniższe kody należy w głównym menu wklepać Góra, Dół, Lewo, Prawo. Otworzy się menu, w którym można wklepać kody.

Pouczenie zamiast mandatu: LETMEGO – pierwsze trzy zatrzymania przez policję zakończą się tylko pouczeniem.
Radiolka: GOTPOPO
Mazda RX-8 w trybie arcade: RENESIS
1996 Toyota Supra RZ: SICKJZA
1999 Mitsubishi Eclipse GS-T w trybie arcade: IGOTGST
2004 Toyota Celica GT-S Action Package: MYTCGTS
Darmowa naprawa: FIXITUP
Pac-Man vinyl: GORETRO

Fury
Mazda RX-7 Bathurst: wygraj wszystkie wyścigi w Los Angeles Iron Man w trybie arcade.
Mazda RX-8 Mazdaspeed: wygraj wszystkie wyścigi w Philadelphia Iron Man w trybie arcade.
Mitsubishi Evo VII GSR: wygraj w jeździe przez checkpointy w Los Angeles w trybie arcade.
Nissan Skyline V-Spec II Nur: wygraj w Nitro X-treme Crew Meet w trybie street.
Sprinter Trueno: zdobądź pierwsze miejsca w Miami Iron Man w trybie arcade.
Sti: wygraj Street Revolution Crew Meet w trybie street.
Toyota Trueno Apex: wygraj Philadelphia Iron Man w trybie arcade.

SPY FICTION - ps2

Bonusy
Przejdź grę, by odblokować Scarface Mode.
Przejdź grę dwukrotnie, aby obejrzeć drugie zakończenie.
Przejdź grę Billym, aby odblokować trzeci kostium.
Przejdź grę Sheilą, aby odblokować czwarty kostium.

VIEWTIFUL JOE - ps2

Postacie
Dante: przejdź grę na jakimkolwiek poziomie trudności.
Sylvia: przejdź grę na poziomie trudności Adult.
Captain Blue: przejdź grę na poziomie trudność Ultra V-Rated.
Alastor: przejdź grę na poziomie trudności V-Rated.

Tryby
V-Rated Mode: przejdź grę na poziomie trudności Adult.
Ultra V-Rated Mode: przejdź grę na poziomie trudności V-Rated.

Teledysk Viewtiful Joe
Przejdź grę na jakimkolwiek poziomie trudności.

Nieskończona ilość VFX
Zdobądź najwyższe oceny (tęczowe V) na każdym z poziomów wybranym bohaterem, a podczas następnej gry będziesz mógł do woli korzystać z niezwykłych superów Jurka lub pozostałych postaci.

POKEMON COLOSSEUM - gcn

Jirachi
Podłącz Game Boy Advance z grą Pokemon Sapphire do GameCube'a, w którym kręci się bonusowy dysk do Pokemon Colosseum.

Orre Colesseum Level 100 Battles
Ukończ Tower Colesseum zarówno w trybie Single, jak i Double Battle.

Orre Colesseum Level 50 Battles
Ukończ Phenac Stadium, Pyrite Colesseum oraz Under Colesseum zarówno w trybie Single, jak i Double Battle.

Trade Machine
Trade Machine pozwala wymieniać w obie strony Pokemony z grami Pokemon Ruby i Sapphire. Aby je odkryć pokonaj bossa w Realgam's Colosseum.

GHOSTHUNTER - ps2

Nietykalność
Podczas gry wciśnij i przytrzymaj Prawo i L3 przez około 5 sekund i wciśnij Trójkąt.

Więcej obrażeń
Podczas gry wciśnij i przytrzymaj Prawo i L3 przez około 5 sekund i wciśnij Kółko. Od teraz Lazarus będzie zadawał większe obrażenia duchom.

FUNKMASTER FLEX'S DHF - ps2

Bonusy
W głównym menu wklep poniższe kombinacje:
Dodatkowa „skórka" 1: Select, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo
Dodatkowa „skórka" 2: Select, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo
Dodatkowa „skórka" 3: Select, Lewo, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Prawo
Dodatkowa „skórka" 4: Select, Lewo, Lewo, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Lewo, Lewo
Dodatkowa muza: Select, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Góra, Dół, Lewo, Prawo

SILENT HILL 4: THE ROOM - ps2, xbox

Tryb "Brand New Fear"
Wystarczy ukończyć grę na dowolnym poziomie trudności i zasejwować ją na memorce, aby pojawił się nowy tryb Brand New Fear.

Kostium pielęgniarki
Eileen: Po przejściu gry i rozpoczęciu nowej w Brand New Fear strój pielęgniarki można znaleźć w pokoju 303, ale dostępny stanie się dopiero po ukończeniu gry w tym trybie.

Piła łańcuchowa
Po ukończeniu gry i rozpoczęciu nowej sesji (Brand New Fear) można zdobyć klasykę horrorów, czyli piłę łańcuchową! Po wydostaniu się z metra i wylądowaniu w lesie należy się udać do lokacji z samochodem. Piła powinna leżeć pod lampą po prawej stronie.

Karabin maszynowy
Aby zdobyć karabin maszynowy trzeba ukończyć grę zdobywając przynajmniej dziewięć gwiazd. Po rozpoczęciu zabawy w Brand New Fear karabin można znaleźć w pokoju 102.

Tryb One Weapon
Aby odblokować ten tryb należy ukończyć grę zdobywając przynajmniej dziesięć gwiazd.

FABLE - xbox

Darmowe ekspiry
Na początku gry nasz bohater przechodzi trening w gildii. Zaraz po przejściu trzech testów niejaki Maze zaproponuje trening walki. Ale zamiast wykonać jego polecenie atakowania ręcznie wyciągnij łuk i zacznij strzelać do niego z dystansu. Ranisz go wprawdzie, ale Maze nie umrze, a ty nie poniesiesz żadnych konsekwencji niesportowego zachowania. W kilkanaście minut można w ten sposób zebrać dużo punktów doświadczenia.

Kontynuacja przygody
Obejrzyj do końca napisy po ukończeniu gry, a będziesz mógł dalej grać tą samą postacią.

Sword of Aeons
Na końcu przygody zdecyduj, że chcesz zabić swą siostrę. Po obejrzeniu napisów końcowych znajdziesz się w posiadaniu tego niezwykle potężnego miecza i będziesz mógł kontynuować zabawę.

FULL SPECTRUM WARRIOR - xbox

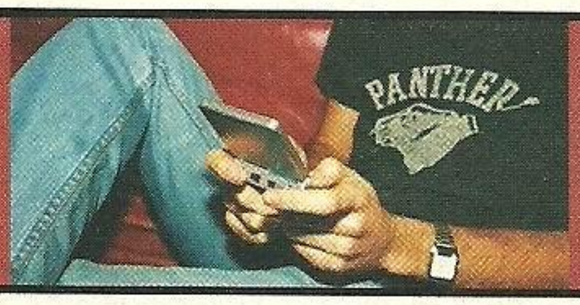
Aby wpisać kody, trzeba założyć nowe konto gracza.
Army Version: wklep HA2P1PY9TUR5TLE
Authentic Mode: wklep SWEDISHARMY
Big Head Mode: wklep NICKWEST
Niekończąca się amunicja: wklep: MERCENARIES

SHADOW OPS: RED MERCURY - xbox

Wszystkie poziomy: wklep HAPPYCAMPER
Wszystkie misje CoOp: wklep WANDERLUST
Wszystkie filmiki: wklep FILMCRITIC
Niekończąca się amunicja: wklep PACKMULE

ONIMUSHA 3 + BLADE WARRIORS - ps2

Gargant
Gargantem można grać w Onimusha: Blade Warriors – wystarczy mieć na karcie zapisanego save'a z ukończoną Onimushą 3 podczas startowania Blade Warriors.



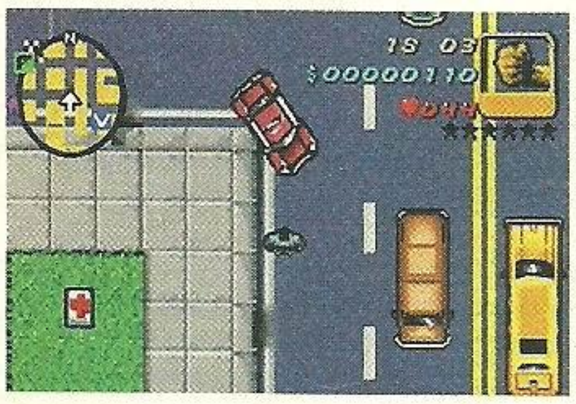
POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Koniec września to nieprzyjemna chwila. Jedni za kilka dni zaczynają naukę, inni mają na koncie już miesiąc odwiedzania szkoły. Na szczęście zbliża się koniec roku, co jest równoznaczne z tłustym okresem na rynku gier. [Kaxi]

▷ GTA: A jednak!

Po wielu plotkach, znikaniu i pojawianiu się na listach wydawniczych, sprawa GTA 3 dla GBA wreszcie się ostatecznie wyjaśniła. I tak, kieszonsolka Nintendo dostanie swoją wersję tej szalenie popularnej gry. Za developing wzięło się Destination Software i nietrudno domyślić się, że dostaniemy coś a la GTA na PS one. Oczywiście odpowiednio zubożone. Premiera pierwotnie została zrównana z wydaniem San Andreas, ale wydawca zmienił zdanie, tak więc zagramy 29 października tego roku. Czasu niewiele, a światło dzienne ujrzały na razie tylko bardzo słabe screeny. Szykuje się wielka niewiadoma.



Hmmm... Nie wygląda to jakoś przekozacko, ale jak zwykle musimy wstrzymać się z werdyktem.

▷ Złote oko

Electronic Arts nie próżnuje i zapowiada kolejne produkcje. Tym razem padło na First Person Shootera dla DieSa. I to nie byle jakiego. Pewnym jest, że akcja rozegra się w realiach niejakiego pana J.B., znanego gdzieniegdzie jako agent 007. Pewne źródła donoszą, że będzie to remake/konwersja Goldeneye z Nintendo 64. Multiplayer ma obsłużyć od ośmiu do szesnastu zapaleńców, a tytuł ów zyskał status "exclusive" dla nowego handhelda Big 'N'. Niestety nie wiadomo, czy James Bond jest pisany od nowa, czy też przenoszony z macierzystej platformy. Super Mario 64 się dało, więc może...

▷ Reklama dźwignią handlu...

Ciekawy sposób na rozreklamowanie Pokemon: Fire Red oraz Leaf Green znalazło Nintendo. Otóż przy okazji amerykańskiej premiery wspomnianych tytułów ujawniło wyniki pewnej ankiety, przeprowadzonej przez firmę Impulse Research Corporation. Rodzicom w sile dwóch tysięcy stu zadano pytania na temat gier z Pokemonami. Wynika z nich, że 75 procent ankietowanych sądzi, że owe pozycje mają pozytywny wpływ na ich pociechy oraz rozwijają u nich myślenie strategiczne. Siedemdziesiąt procent uważa, że Pokemony ćwiczą pamięć i pracę w zespole. Aż (lub tylko) 60 procent pytanych wierzy, że te gry podnoszą zdolności umysłowe dziecka i kształtują uwagę.
Cóż, pomysł wręcz genialny. Zwłaszcza patrząc na to, za czyje pieniądze pociechy kupują sobie nowe gry. Ale coś czuję, że podobne badania w Polsce poszłyby nie zupełnie po myśli szefostwa Big 'N'.

▷ Premiery...

Po pierwsze, osiemnastego października na półki japońskich sklepów trafi potencjalny hicior od SNK Playmore. Mowa tutaj o Metal Slug Advance. I nie byłoby w tym nic wesołego, gdyby nie to, że wydawca zapowiada szybkie przeniesienie gry do Europy i Stanów Zjednoczonych.
Po drugie, po długim oczekiwaniu gracze wreszcie doczekają się Kingdom Hearts: Chain of Memories. Przynajmniej ci mieszkający w Japonii. Premiera została ustalona na jedenastego listopada. Przy okazji Square-Enix wraz z Nintendo szumnie ogłaszają, że do sklepów trafi też specjalna wersja kolorystyczna GBA SP. Jednak na razie nie zaprezentowano żadnego projektu.
Po trzecie: The Legend of Zelda: The Minish Cup wystartuje (naturalnie w Kraju Kwitnącej Wiśni) czwartego listopada. Szykuje się najsmakowitszy kąsek tego roku dla posiadaczy GBA. Data premiery wypłynęła przy okazji obwieszczenia przez firmę hydraulika światu, że sam GBA SP od czasu premiery rozszedł się w liczbie ponad dwudziestu milionów!

Nowa Zelda... Czekamy! W końcu to jeden z powodów, dla ktorych kupiliśmy GBA!

▷ Wreszcie - chciałoby się rzec...

W końcu Nintendo obniża cenę GBA SP. Taki ruch jest zapewne podyktowany zarówno zbliżającymi się świętami, jak i premierą nowego handhelda tejże firmy. Więc jeśli wszystko pójdzie dobrze, to od początku października za nowiutką kieszonsolkę będzie trzeba zapłacić 499 złotych. Tym samym GBA SP będzie wreszcie tańszy od GameCube'a.

▷ Substytut SpaceWorld

Już od kilku lat Big 'N' nie organizuje swojej zwyczajowej imprezy. W tym roku nie pojawi się również na Tokyo Game Show. Jednak nic straconego. Nintendo zorganizuje własną imprezę, poświęconą w całości swojej nowej konsolce. Nintendo World Touch DS będzie trwało aż trzynaście dni! Rozpocznie się trzeciego listopada, a zakończy piętnastego tegoż miesiąca. Oprócz samego sprzętu zostanie zaprezentowane prawdziwe zatrzęsienie gier. Cóż, taka wystawa może tylko podnieść temperaturę wokół NDS, która i tak już jest wysoka. I o ile wielu ludzi ma wątpliwości co do "wielkości" ostatniej stacjonarnej konsoli firmy hydraulika, podobna sytuacja w przypadku DieSa raczej nie będzie miała miejsca.

▷ Dla każdego coś miłego

Różnorodność gatunków na Nintendo Dual Screen będzie naprawdę ogromna. Przykład? Sega ogłosiła niedawno, że Sonic Team jest w trakcie produkcji symulatora randek właśnie dla NDS. Japoński tytuł można przetłumaczyć jako "I could die for you", choć wątpliwy jest fakt premiery poza Krajem Kwitnącej Wiśni. Póki co wydawca nie udzielił więcej informacji, ale wiadomo, że naszym celem będzie wywarcie wrażenia na dziewczynach. Oczywiście mając do dyspozycji wszelkie dobrodziejstwa konsolki, w tym dotykowy ekran. Petting... hehehe.

▷ DS w skrócie

Kolejni producenci zapowiadają swoje tytuły dla nadchodzącego handhelda Nintendo. Do szacownego grona dołączyło neoPong Software ze swoim Project DA oraz twórcy Giftpii, studio Skip. Ci ostatni zapowiadają premierę swojego, jeszcze nienazwanego projektu na tegoroczne święta. Naturalnie w Japonii. A na osłodę NDS ukazany z innej perspektywy.

▷ Mała, czarna dziurka

Tak można pokrótce opisać wygląd portu umieszczonego w NDS, który w przyszłości ma pozwolić na rozmowy telefoniczne. Do tego ma nam się przydać między innymi headset, które sprzedawany będzie osobno. Za ewentualne rozmowy zostaną naturalnie pobrane opłaty, co by ostudzić zapał co niektórych. A ja ze swej strony mogę się założyć, że pomysł nigdy nie dotrze na Stary Kontynent.

▷ Niekończąca się opowieść

Dobra wiadomość dla miłośników RPG i jednoczesnych posiadaczy GBA. Namco zapowiedziało kolejne rozdziały serii Tales of... dla tej konsolki. Prawdopodobnie będą to niejako poboczne historie, tylko częściowo związane z głównym nurtem serii. Żadne screeny ani szczegóły nie są dostępne, ale dotarły do nas wieści, że Namco nie myśli o wydaniu wspomnianych produkcji poza Japonią. Czy to dobrze, czy źle, okaże się w przyszłości.

▷ Tego mi brakowało...

Jak dotąd próżno było szukać wśród zapowiedzi dla DS epickich przygód z obowiązkowym ratowaniem świata. Lukę dostrzegło Majesco (wydawca) oraz Cyber Philharmonic (developer). Ich najnowsze dzieło nosi tytuł Moonlight Fables, a będzie przygodówką, która przeniesie nas w niedaleką, acz alternatywną przyszłość. Autorzy zapowiadają przede wszystkim bogaty arsenał broni, w tym zarówno broń palną, jak i wilcze kły i pazury. Świat gry ma być przesiąknięty horrorem, makabrą i mistycyzmem. Nie zabraknie w nim oczywiście różnorakich wyzwań i szeroko rozumianych puzzli. Z bardziej technicznych spraw, akcja będzie ukazana zarówno w dwóch, jak i trzech wymiarach. Do tego mają dojść dynamiczne ujęcia kamery. Nie zabraknie też tego, co w grach na DeeSa najważniejsze: obsługi dwóch ekranów, touch screena oraz bezprzewodowego multiplayera. Premiera w przyszłym roku, ale jest na co czekać. Zdecydowanie. ■■

Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force

Oto przed nami kolejna szansa na porządną pozycję w klimatach Gwiezdnych Wojen na GBA. Bo poprzednie próby trudno uznać za udane. **Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force** będzie mieszaniną platformówki, strzelaniny i wyścigów. Gracz przejmie kontrolę nad wyeksploatowanym już Luke'iem Skywalkerem, by przebić się przez dziewiętnaście leveli umiejscowionych na wszystkich rozpoznawalnych planetach uniwersum. Nie zabraknie również kubłowatego R2D2 jako pomocnika oraz trybu dla dwóch graczy. Na screenach grafika prezentuje się bardzo przyjemnie, a grywalność sprawdzimy jeszcze w tym roku. Trzymamy kciuki za Ubisoft.

Kirby and the Amazing Mirror

Fenomen – inaczej nie potrafię nazwać faktu, że różowy tyłeczek z oczkami jest lubianym na całym świecie bohaterem gier.

▷ Właśnie ukazała się kolejna platformówka, której tytuł zaczyna się od słowa Kirby. Ale tym razem "tyłeczkowość" gry została zwielokrotniona. Cztery razy, dokładniej mówiąc. A to dlatego, że czekające zadanie przerosło możliwości pojedynczego odbytu, więc biedaczek się powielił. I w takiej wesołej gromadce ruszył zebrać wszystkie kawałki rozbitego lustra.
Kirby to przyjemny i nieskomplikowany zanadto platformerek, w sam raz dla młodszych graczy. Pierwsze, co za tym przemawia to cukierkowa grafika. Wesołe i mocne kolorki plus obłe kształty dają świetny rezultat. Na gromkie brawa zasługują projekty postaci. Są plastyczne, sympatyczne i niestandardowe. Oczywiście jak na tego typu grę. Po drugie, zabawa nie należy do wymagających. Początkowe etapy można swobodnie przeszybować, nie martwiąc się szczególnie o przeciwników. Ważne, by dotrzeć do bossa. Ale nawet jeśli zdarzy się młodzikowi gdzieś utknąć, wystarczy skorzystać z telefonu komórkowego (Tyłek z komórą? Gdzie on ją chowa!?) i od razu złatuje na pomoc alter ego naszej pupci. Dodatkowo na planszach nie brakuje różnych frykasów, które uzupełniają nadszarpnięte zdrowie. Tak więc rozgrywka jest typowo bezstresowa.
Kirby nie jest pierwszą lepszą pupą, więc ma do dyspozycji kilka specjalnych zdolności.
O używaniu komórki i lataniu już wspominałem. W tym drugim przypadku nadyma się jak balon i wtedy wznosi się w powietrze.

Bardzo użyteczne. Nie zabrakło również charakterystycznej jego umiejętności, czyli wysysania przeciwników przy jednoczesnym przejmowaniu ich cech. Temat fajny, ale oklepany.
Oprócz gracza z pomnożonej liczby tyłków mogą skorzystać także koledzy. Po podpięciu dodatkowych handheldów można delektować się przechodzeniem gry w kilka osób. Na chętnych czekają również minigry. Opierają się na banalnych zasadach oraz dobrym refleksie, ale wciągają jak diabli. Szkoda, że nie ma ich zbyt wiele.
Kirby and the Amazing Mirror to śliczna i dopracowana produkcja, jednak przeznaczona głównie dla młodszych miłośników gier. Reszcie może sprawić zbyt mało kłopotów i pokonanie jej nie przyniesie im żadnej satysfakcji. No, chyba że szukają czegoś relaksującego i kolorowego. Wtedy KATAM jest w sam raz. ■■

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** HAL
- **Liczba graczy:** 1-4

8.0

A od tego raczej z daleka

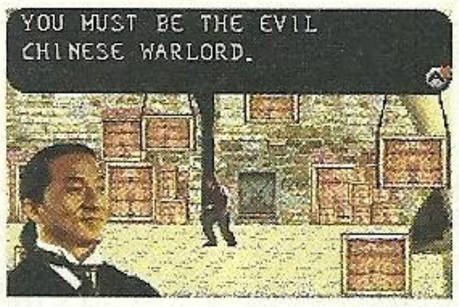
Sitting Ducks – Dalej nie wiemy dlaczego ktoś wydaje gry oparte o licencję jakiegoś krapowatego serialu animowanego z kaczkami. Ta ma tryb przygodowy i wyścigowy. Jest też potwornie nudna. Co za beznadzieja... **[3/10]**

XS Moto – Kiedy za wydawanie gier na GBA biorą się firmy zajmujące się tym procederem także na PS one, wiadomo już co będzie grane. Zalew tanich crapów jest nieunikniony, a to dopiero początek wierzchołka góry lodowej. Te wyścigi motocykli są po prostu tragiczne w każdym aspekcie. Nawet za darmo bym nie wziął, podobnie jak... **[1/10]**

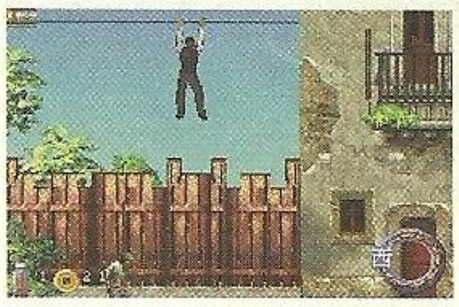
Thunder Alley - to druga produkcja XS Games. Zmieniamy motocykle na samochody i gnamy... prosto do śmietnika. **[1/10]**

Around the World in 80 Days

▷ Jakie charakterystyczne słowo pojawia się w niemal każdym Pocket Warriorze? Licencja. I nie bez powodu mówię o tym właśnie teraz. Albowiem mamy tu do czynienia z grą na podstawie filmu pod tym samym tytułem, gdzie główną rolę objął niejaki Jacky Chan. I to właśnie w niego wcielimy się podczas zabawy. Co wiąże się bezpośrednio z tym, że czas wypełni nam okładanie



oprychów pod mordach, skakanie po dachach, tudzież wspinanie się po rynnach. W swej wędrówce Jacky odwiedzi wiele ciekawych miejsc, ale w każdym jego zadanie będzie takie samo. A mianowicie: zebranie czterech starożytnych symboli.
Nie brzmi to olśniewająco i rzeczywiście takie nie jest. Passepartout (imię naszego bohatera) zna po jednym uderzeniu z ręki i z nogi, co raczej kiepsko odzwierciedla prawdziwe umiejętności mistrza. Bez owijania w bawełnę: walki są po prostu kiepskie i generalnie lepiej przeskakiwać przeciwników (!). Trochę lepiej prezentują się elementy platformowe, ale mieliśmy to lepiej i ładniej zrobione w Spider-Man 2.



Problem tej gry leży w tym, że nic w niej nie jest powyżej przeciętnej. Nie zachwyca ani oprawą, ani grywalnością. Nie mówiąc o licencji, która chyba nikogo nie przyciągnie. I jeszcze gwóźdź do trumny – kody zamiast save'ów. ■■

- **Wydawca:** Hip Games
- **Producent:** Saffire
- **Liczba graczy:** 1

4.5

Dragon Ball Z Supersonic Warriors

▷ Kolejna gra tylko dla fanów. Problem z tego typu produkcjami jest taki, że mogą zupełnie nie trafić w gusta recenzenta. I tak jest i tym razem, dlatego postanowiłem spojrzeć na nią, jak na kolejnego przedstawiciela bijatyk.
A właśnie! Po grach z gatunku RPG zdecydowano się na zmianę klimatów. Z dość kontrowersyjnym rezultatem. Do dyspozycji gracza

autorzy oddali piętnastu wojowników, w tym część na początku ukrytych. Niezaprzeczalnym plusem gry jest liczba dostępnych opcji zabawy, ale tak właściwie w każdej chodzi o to samo. Na miłośników czeka między innymi Story Mode, gdzie będą mogli własnoręcznie zmienić zakończenie, jakie wyemitowano w telewizyjnym serialu. Cała otoczka jest naprawdę ciekawa, jeśli ktoś fascynuje się smoczymi kulami. Jednak po zerwaniu licencji pozostaje nam prymitywna mordoklepka z ubogim zestawem ciosów i słabą grafiką. Zwłaszcza animacja pozostawia wiele do życzenia. Nie ratują tego rysowane wizerunki postaci pojawiające się w czasie głównego trybu.

Trudno mi polecić ten tytuł. Zadowolone mogą być chyba tylko duety fanatyków Dragon Balla, gdyż im dane będzie zakosztować multiplayera o ile mają dwie konsolki i kabelek. Reszta niech się nie nawet zbliża. ■■

- **Wydawca:** Atari
- **Producent:** Atari
- **Liczba graczy:** 1-2

4.0

Pokemon FireRed/LeafGreen

▷ Od czasów pierwszych Pokemonów na GameBoya nie minęło wcale aż tak dużo czasu, a już doczekaliśmy się remake'a. Nie jest to dobry znak, zwłaszcza jeśli w ślad za Nintendo podążą inne firmy. Zostaniemy wtedy zalani odświeżonymi wersjami dobrze jeszcze pamiętanych gier. Jednak skupmy się na dniu dzisiejszym. Na czym polega idea Pokemonów chyba nie muszę tłumaczyć.
W końcu większość tak zwanych gier hodowlanych porównuje się właśnie do nich. A rozgrywka nie uległa znaczącym zmianom od

niemal kultowych prekursorów. Pierwsza zmiana jaka rzuca się w oczy to naturalnie grafika. Wprawdzie rewolucji nie ma ani śladu i nadal świat jest zbudowany na tym samym schemacie, ale poprawy nie da się nie zauważyć. Przede wszystkim gra zyskała kolory, ale także poziom wszelkich obiektów włącznie z pokemonami wyraźnie się podniósł. W rezultacie LeafGreen/FireRed prezentują się podobnie do wersji rubinowej i szafirowej. Kolejnym dodatkiem jest całkiem nowa ścieżka fabularna. Wprawdzie nie najwyższych lotów, ale dobre

i to. Naturalnie stara, w której zdobywamy kolejne odznaki, by dostać się do ligi oraz nieustannie walczymy z Zespołem R, również została zawarta na cartridge'u. Trzecim i chyba najważniejszym powodem, dla którego warto zakupić któryś z powyższych tytułów, to obsługa nowej zabawki od Nintendo. Mowa o Wireless Adapter, czyli sprytnym urządzeniu umożliwiającym bezprzewodowe łączenie kieszonsolek.
Oczywiście mówię to patrząc w szerszej perspektywie, bo nie wyobrażam sobie sytuacji, by ktoś w Polsce zakupił grę z przystawką jedynie w celu wymiany pokemonów z kumplem z sąsiedniej bramy.
I właśnie w tym leży ból bądź siła tej pozycji. Praktycznie wszystkie nowe opcje zostały stworzone z myślą o bezprzewodowej grze z przyjaciółmi. I to znacząco obniża jej wartość dla polskiego gracza. Mimo to wszyscy, którzy nigdy nie grali w Pokemon Red/Blue/Yellow, a którym podobały się kolejne części, mogą podwyższyć ocenę o jakieś półtora punktu. ■■

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Gamefreak
- **Liczba graczy:** 1-4

6.5

PES PARTY

Pro Evo i jego liczne rodzeństwo od środka

Na imprezie PlayStation Experience, która odbędzie się w dniach 23-24 października w Warszawie zorganizowany zostanie turniej w Pro Evolution Soccer 4. Wszystkich chętnych zapraszamy – zapisy na miejscu u hostess, a ilość miejsc ograniczona, więc kto pierwszy ten lepszy. A teraz wrażenia Amara z bety Pro Evo 4, która zawitała jakiś czas temu w redakcji. [Mac]

Do bety PES4 podchodziłem z mieszanką entuzjazmu i wątpliwości. Z jednej strony WE8 okazało się najbardziej zaawansowaną częścią serii, z masą zwodów, wstawek żywcem wyjętych z prawdziwych boisk Europy i świata, większą licencją… A z drugiej – te brzydkie, potworne zwolnienia. I jak to Marceli słusznie wskazał, jeśli w PES4 ten błąd nie zostanie wyeliminowany, to ciężko będzie przejść nad tym do porządku dziennego. Od razu Was zmartwię… jest dobrze!

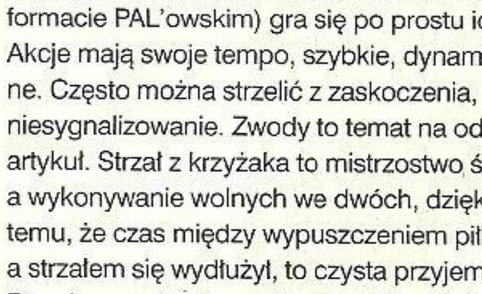
Return of the big game

Zaskakującą nowinką jest pojawienie się loga PES League w intrze. Widoczne jest raz, przez kilka sek… Co to jest PES League u licha!? Są to rozgrywki organizowane w Anglii i polegają na wyłonieniu najlepszych graczy z każdej prowincji (naszych województw), aby później rozegrali oni finał kraju w Londynie. Zjawisko to jest zakrojone na szeroką skalę, a że europejski oddział Konami ma swą siedzibę w Anglii, to impreza ma wsparcie z ich strony. Super sprawa, a ja z żalem wciskam start, bo nie mogę już dłużej znieść, że w Polsce raczej nie mamy na coś takiego szans. Wszystkie menusy, okienka i tabelki w końcu dostępne i czekające na odkrycie w zrozumiałej angielszczyźnie. A wśród nich Master League, dżungla piłkarska, esencja serii. Ale zanim przejdę do ML pozwolę sobie wspomnieć o mniej ważnych trybach. Na pierwszy ogień idzie Training – oprócz standardowego dowolnego biegania ludzikami, strzelania wolnych i koszenia od tyłu bez konsekwencji mamy do wyboru Challenge trening, w którym wykonujemy z góry zaplanowane zadania. To było rok temu. W tej edycji Konami dodało jeszcze Situation Training, w którym możemy wyćwiczyć się w odpowiednim reagowaniu na daną sytuację na boisku. Ale najważniejszą nowością jest

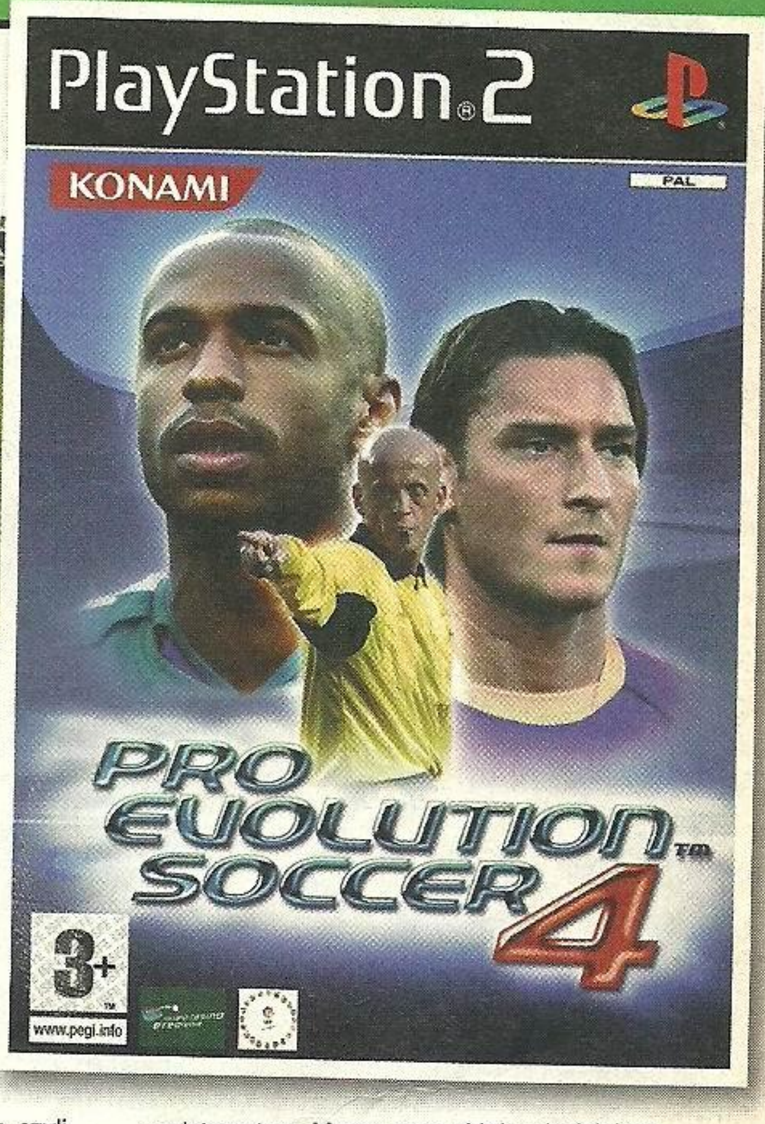
Beginner training, czyli po prostu samouczek. Zostają w nim zaserwowane podstawowe techniki i reguły gry w piłkę nożną, a wszystko to okraszone animacjami tak, aby początkujący i pełni nadziei gracze mogli łatwo załapać o co chodzi z tym spalonym na przykład.

Believe In Footy

Pierwszą drużyną, którą sprawdziłem w akcji była Barcelona z niedawno nabytymi gwiazdami pokroju Larssona, Deco i Giuly'ego. A teraz konkurs: „Które słowo w poprzednim zdaniu kompletnie nie pasuje do wizerunku piłek spod znaku KCET?" Liczę do dziesięciu. Raz, dwa… Dobra przegraliście. To słowo to „niedawno", bo ilekroć odpalałem nową część PES'a, to tyleż samo razy rzucałem w przestrzeń „Czemu oni nie wydadzą tych pieniędzy na licencje i nie uaktualnią składów?". Sytuacja odwróciła się o sto osiemdziesiąt stopni, gdyż Konami nie tylko zaktualizowało stroje, dodało drużyny awansujące w poprzednim sezonie do pierwszych lig, ale też uwzględniło zawodników przybyłych jeszcze w sierpniowym oknie transferowym! Wprawdzie nie wszystkich jeszcze (np. w Barcie brakuje jeszcze Eto'o, a w Realu Owena), ale i tak brawo, bardzo to miła



niespodzianka i spodziewam się, że w pełnej wersji będzie to na bank uzupełnione. A skoro jesteśmy przy licencjach, to wspomnieć muszę, że drużyny z La Liga, Serie A i Eredivisie są na całkowitej licencji i możemy podziwiać piękne stroje, oryginalne nazwiska, flagi, facjaty i wiele więcej. Niezły progres względem PES3. Zacznę więc może grać…



The Crowd are waiting

Powiem krótko. Dzięki temu, że zniknął problem zwolnień (mowa o 50Hz, czyli formacie PAL'owskim) gra się po prostu idealnie. Akcje mają swoje tempo, szybkie, dynamiczne. Często można strzelić z zaskoczenia, niesygnalizowanie. Zwody to temat na oddzielny artykuł. Strzał z krzyżaka to mistrzostwo świata, a wykonywanie wolnych we dwóch, dzięki temu, że czas między wypuszczeniem piłki a strzałem się wydłużył, to czysta przyjemność. Bramkarze… Za komentarz do ich umiejętności i inteligencji niech posłuży fakt, iż po przelobowaniu van der Sara, ten rzucił się za piłką, biegł do końca i wślizgiem wybił ją tuż sprzed linii bramkowej na róg. Grafika jest jeszcze ostrzejsza, animacja megapłynna. Już nie mam więcej pytań, rozpoczynam Master League.

Believe In Your Dreams

Pierwsza zauważalna nowość – można sobie stworzyć drużynę od zera. Czyli wyedytować stroje, flagę, zawodników, przypisać stadion i rozpocząć rozgrywki przed chwilą stworzoną drużyną. Ja tam miałem dużo funu grając swoimi Sianokosami, ale szybko wróciłem do rzeczywistości i rozpocząłem prawdziwą grę o mistrzostwo. Mamy cztery Ligi, w każdej po dwie dywizje. Po każdym meczu można przeczytać aktualności, przejrzeć listę transferów, poczytać o zawartości ML. Wszystko ulokowane w okienku, z którego wybieramy interesujący nas temat. Miałem do dyspozycji kalendarz, informacje o lidze, pucharach, rekordach, informacje o rynku transferowym, przewidywanych wydatkach, rozwoju, bądź cofaniu się moich zawodników. Trochę jak w jakimś managerze, ale na tym właśnie polega czar ML. Można siedzieć i dłubać w transferach, tabelkach, wykresach, formacji drużyny, treningach. Raj, istny raj. Bardzo fajna jest opcja krótkiego treningu przed meczem, dzięki której nie będzie już problemu z niską formą jakiegoś szczególnie ważnego gracza – wszystko się tam ładnie poprawia i zamiast niebieskiej strzałeczki będziemy mieli np. zieloną albo lepszą. Naprawdę pracochłonna jest przerwa między sezonami – można całe godziny przesiedzieć nad treningiem poszczególnych cech piłkarzy, ale o tym będzie jeszcze czas się szerzej rozpisać.

Who's the Daddy?

Zauważcie, że seria od KCET jest chyba jedyną, która z każdą częścią idzie do przodu, sięga po nowe rozwiązania zachowując przy tym te stare i dobre. Dopełnieniem snu byłaby możliwość zagrania z kimś z drugiego końca świata. Niestety, Online tylko na Xboxa, więc posiadacze PS2 będą musieli obejść się smakiem... Przykre, ale takie życie – na Xboxa łatwiej jest zrobić grę sieciową, serwerami zajmuje się Microsoft i ma je porozstawianie wszędzie tam, gdzie jest dostępne Xbox Live!, a na dokładkę dzięki obowiązkowemu broadbandowi gra będzie zapewne śmigać przez sieć bez najmniejszych lagów. Na PS2 przez Network Adaptor się to Konami mimo długoletnich prób nie udało, ale może jeszcze kiedyś...
Zanim wrócę do mojej Romy, powiem, że już beta PES4 spełniła moje wymagania ponad normę. Nie ma tych durnych zwolnień (przynajmniej na 50Hz), komentarz jest znośny, gameplay poszedł znowu do przodu. Są widoczne małe niedoróbki, ale zważywszy iż jest to wersja testowa, jestem pełen entuzjazmu dla efektu. Premiera już 15 października, a recenzja naturalnie za miesiąc.

Amar ■ ■

KRĄG CUP III

11 września trzecia już odsłona poznańskiej imprezy zgromadziła około setkę miłośników sportowej rywalizacji w najlepszą konsolową piłkę spod szyldu KONAMI. W tym miejscu wypada wspomnieć o mocnej obsadzie imprezy. Zapewne bardzo ważne manewry NATO uniemożliwiły pojawienie się aktualnie szeregowemu (baczność!) Arkowi Lodzie (spocznij!), który wygrał poprzednie poznańskie zawody. W jego zastępstwie pojawił się zawsze silnie reprezentowany Śląsk. Z „wielkich" swą grą uraczył publikę także Jaro (wygrana w pierwszym „Krąg Cup"). Jak się później okazało nie wyjechał z pustymi rękami...
Turniejowe zmagania rozpoczęły się przed godziną 11. Wszystkich uczestników tradycyjnie umieszczono w 10 grupach. Już w tej fazie można było obserwować prymat Jara, GOPY, czy Hobbitha, którzy taranowali na swej drodze kolejnych oponentów. Oscar dla najbardziej spektakularnego wydarzenia należy jednak do zawodnika o ksywie „Ogród", który zdołał roznieść przeciwnika w stosunku 9:0 (mecze ustawione na 5 minut!).
Bezpośrednio z grup awansowali gracze plasujący się na miejscach 1-3. Czwarte pozycje w grupach premiowane były grą w barażach. Formuła tych ostatnich wyglądała następująco: utworzono dwie grupy po 5 graczy (mecze „każdy z każdym" po 5 minut), których zwycięzca mógł cieszyć się z dalszej gry. W ten sposób poznaliśmy 32 finalistów, których rozpisano w drabinkę pucharową. Wydłużony czas grania (po 10 minut), wzrost adrenaliny związany z rozgrywaniem starć o wszystko – czyli to co tygryski lubią najbardziej. Jak zwykle nie zabrakło niespodzianek. Za taką można uznać porażkę dobrze dysponowanego Arboosa z Zużlem (1:2) już w pierwszej fazie pucharowej. Kolejne mecze sprawiły, że grono uczestniczących graczy szybko topniało. W końcu wyłoniono finałową czwórkę.
W półfinałach spotkali się Jaro i Snake (wynik 1:0) oraz GOPA z M. Łuckiewiczem (3:1). Tuż przed wielkim finałem przeprowadzono pojedynek decydujący o przyznaniu trzeciego miejsca. Okazało się, że po zwycięstwie 3:2 bardziej zasłużył na nie Snake. Finał rozegrany pomiędzy reprezentantami Wielkopolski (Jaro), a zawodnikiem ze Śląska (GOPA), rozgrzał publiczność do czerwoności. Po czerwonej kartce dla zawodnika GOPY przewagę osiągnął Jaro i wykorzystał ją w 100 procentach strzelając 4 bramki, nie tracąc żadnej. Chwilę później cała trójka finalistów została nagrodzona medalami, drobnymi sumami pieniężnymi (odp. 200, 100 oraz 50 zł), dyplomami oraz gadżetami PlayStation. W tym miejscu wypada mi podziękować poznańskiej firmie TEWIMEX, która zechciała wesprzeć KRĄG CUP III. Świetna atmosfera turnieju, entuzjazm graczy i ich pochlebne opinie wygłaszane na forum internetowym sprawiają, że turniej ten z pewnością nie będzie ostatnią inicjatywą organizatorów. Do zobaczenia!

Don Elofante

PS ONE ZONE

W co grać, jeśli w dalszym ciągu macie PS one

W tym miesiącu zgłębiamy tajemnice japońskich gier RPG. W skrócie - pakujemy postacie, bijemy smoki, zbieramy bronie, palimy wioski i rekrutujemy do drużyny nowych przyjaciół! [Matt]

Jeśli miałbym wskazać palcem na wielką trójcę absolutnie najlepszych gier RPG, to obok Final Fantasy VII i Vagrant Story na podium pojawiłby się nigdy nie wydany w Europie **Final Fantasy Tactics**. Teraz jest dobry czas, aby za równowartość kilku BigMac'ów nabyć go na internetowej aukcji. FFT to nic innego jak pole walki ukazane w izometrycznym rzucie i banda wskazanych przez gracza postaci wycinających okoliczne demony. Sama walka to niekończące się pasmo świetnych pomysłów. Postacie mają kilka podstawowych umiejętności (poruszanie się, atak, użycie przedmiotu, czaru, wezwanie summona), ale oprócz tego szkolą się w różnych, kompletnie odmiennych zawodach. Podczas kilkudziesięciogodzinnej przeprawy wykształcicie białych i czarnych magów, summonerów, samurajów, czarnych rycerzy, mnichów itd. Nie obędzie się bez nabijania doświadczenia, zdobywania punktów, atakowania jednocześnie kilkunastopostaciowych ekip i miotania ślicznie dopracowanymi czarami! Graficznie FFT nigdy się nie zestarzeje. Ręcznie malowane, ładnie wykończone postacie chyba już zawsze będą w cenie. A do tego ta fajna, kojarząca się z bohaterskimi czynami muzyka i Cloud gościnnie występujący jako jedna z ukrytych postaci. Tę grę trzeba mieć na półce.

W pewnym momencie Squaresoft postanowiło mocno uderzyć swą twórczością w podstawy judaizmu i wiary katolickiej. Pokazać prawdziwe oblicze Boga jako niszczyciela i garstkę wybrańców zmierzających na ostateczne zmierzenie się z jego potęgą. Wierzcie mi, że jeśli tylko lubicie kontrowersyjne fabuły, to ta z **Xenogears** będzie po prostu numerem jeden! Ciężka, maksymalnie pokręcona i wciągająca niczym dobry odkurzacz. Oto Fei Fong Wong – człowiek wygnany z osady za to, że broniąc mieszkańców przed najeźdźcami wpadł w makabryczny szał, w wyniku którego zrównał z piachem całą okolicę. Miotając się między wyrzutami sumienia a gigantyczną amnezją wyrusza w świat w poszukiwaniu nowego życia. Tylko w Xenogears znalazłem system walki łączący w sobie elementy mordobicia i klasycznego RPG. Do ataku używa się kombinacji wszystkich klawiszy pada, przy czym kilka z nich odpala jakiś morderczy specjał! W Xenogears jest wszystko. Humor, walka, kontrowersja, gigantyczne mechy i wizja apokalipsy. Fajnie połączono trójwymiarowe tła i płaskie postacie 2D. "importujcie, importujcie i nie bójcie się ujrzeć twarzy Boga" pisał kiedyś Banan. Ja nie dodam nic więcej.

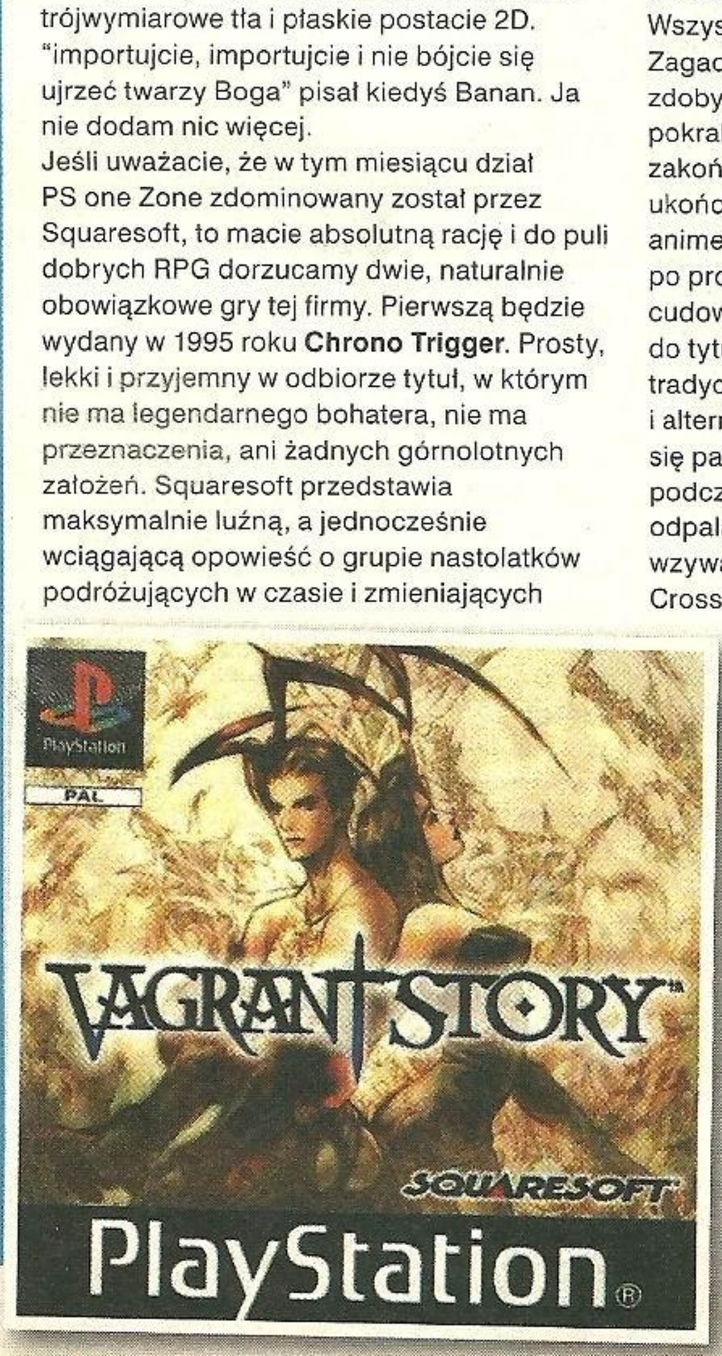
Jeśli uważacie, że w tym miesiącu dział PS one Zone zdominowany został przez Squaresoft, to macie absolutną rację i do puli dobrych RPG dorzucamy dwie, naturalnie obowiązkowe gry tej firmy. Pierwszą będzie wydany w 1995 roku **Chrono Trigger**. Prosty, lekki i przyjemny w odbiorze tytuł, w którym nie ma legendarnego bohatera, nie ma przeznaczenia, ani żadnych górnolotnych założeń. Squaresoft przedstawia maksymalnie luźną, a jednocześnie wciągającą opowieść o grupie nastolatków podróżujących w czasie i zmieniających niezadowalający bieg wydarzeń. W grze nie ma przypadkowych spotkań z przeciwnikami ani frustrujących, zaskakujących motywów. Wszystko można ominąć, przemyśleć. Zagadki są naprawdę łatwe, a statystyki zdobywa się tradycyjnie poprzez tłuczenie pokrak. Patentem okazały się różne zakończenia, w zależności od sposobu ukończenia gry i ładnie narysowane filmy anime. Polubicie CT – ręczę za to ksywą. I po prostu zakochacie się w **Chrono Cross**, cudownie wykonanym RPG, pretendującym do tytułu „pogromcy FFVII". Poza tradycyjnymi dla serii podróżami w czasie i alternatywnymi zakończeniami, pojawił się patent mieszania kolorowych sferek podczas walki. Odpowiedni dobór kolorków odpalał jakiś czar, leczył bohaterów, bądź wzywał summony. Mocne. Aha, Chrono Cross zaopatrzono w kapitalną ścieżkę dźwiękową. Namawiam Was gorąco do skończenia tej pozycji. Ciągle mało? Cóż, nasz dział nie jest z gumy, ale obadajcie koniecznie **Front Mission 3** (ponownie Square!), prawdopodobnie najlepszy, taktyczny RPG opowiadający o bitwach mechów (tzw. Wanzerach) i nie zapomnijcie zanurzyć się wraz z Claudem i Reną w świecie **Star Ocean: The Second Story**. Ten ostatni czeka jednak na prawdziwych hardkorowców, którym nie żal jest tracić całych miesięcy przed konsolką przy pakowaniu postaci. Gier RPG jest jednak znacznie, znacznie więcej. Przedstawiłem Wam moich faworytów, a za miesiąc... ■ ■

FINAL FANTASY VII

Z perspektywy czasu Final Fantasy VII okazało się jedną z najważniejszych gier dla konsoli PS one. Wraz z premierą siódmej części sagi rozpoczęło się istne światowe szaleństwo na japońskie gry RPG, a upadająca wówczas firma Squaresoft momentalnie stała się obiektem kultu milionów graczy. Final Fantasy VII po dzień dzisiejszy postrzegany jest jako jeden z najlepszych przedstawicieli konsolowego RPG i tak już chyba zostanie. Złożona historia gry opowiadała o zamkniętym w sobie eks-żołnierzu, który dla pewnej sumy pieniędzy przyłączył się do ruchu oporu, aby wesprzeć go w walce z gigakorporacją Shinra. Poprawnie wypełnione zadanie jeszcze bardziej związało młodego awanturnika ze zbuntowaną grupką, wymuszając na nim podróż za utraconą przeszłością i zniszczonymi wspomnieniami. Scenariusz gry liczony był oficjalnie na 50 godzin, ale grało się w to całymi miesiącami. Być może ze względu na przełomowy system walki, który jako pierwszy w historii konsolowych RPG pozwalał na wymiatanie megaspektakularnymi czarami, przywoływanie potężnych Summonów i zwiększanie wydajności magii poprzez pakowanie kolorowych kuleczek materii. Być może siłą gry okazały się jedne z najwyraźniejszych i najbardziej charyzmatycznych postaci, jakie kiedykolwiek zawitały w czytnikach konsol. Był Cloud (małomówny i gburowaty), był słodki twardziel Garret, urocza kompanka Tifa, anielsko cudowna Aeris, zawadiaka Cid oraz on... największa zagadka w historii gier i cel wędrówki naszej ekipy – Sephiroth. Ta gra to definicja ciężkiego i apokaliptycznego klimatu. Grając miałem przeświadczenie, że oto ku planecie zbliża się ogromny meteoryt, a wraz z nim – koniec wszystkiego. Duży budżet, przepięknie malowane tła, kilkadziesiąt minut ślicznych animacji – po prostu nie było mocnych na Final Fantasy VII. Jasne, dziś to już stara, nieatrakcyjna graficznie zabawka, ale jeśli szukacie jednej z najlepszych opowieści o zbliżającej się apokalipsie i ciągłym szukaniu pytań, nie polecę nic innego.

VAGRANT STORY

Vagrant Story to jedna z najbardziej skomplikowanych, a jednocześnie satysfakcjonujących gier RPG, jakie ukazały się na szarym systemie w czasie pięciu lat jego obecności na rynku. W przeciwieństwie do łatwych i z reguły średnio wymagających tytułów RPG, Vagrant zapewniał godzinne sesje przy samym tylko budowaniu oręża i uzbrajaniu postaci w optymalnie wykute zbroje. Niesamowita sprawa. Tak rozbudowana przygoda była zaskoczeniem nie tylko dla wielu, podążających ślepo za siódmym finałem naśladowców, ale również dla mnóstwa graczy, którzy uznali Vagrant Story za zbyt pracochłonne. Erpegowi hardkorowcy byli jednak zachwyceni ścieżką, którą kroczył główny bohater gry – najemnik Ashley Riot. Co powiecie na momenty, w których atakuje Was potężny bossmonster, przy czym jego słupek energii to 500HP, natomiast Wasze supermocne ciosy zdejmują mu maksymalnie pięć? A konieczność stałego żonglowania dzierżoną w łapach bronią celem zadania większych obrażeń atakującym przeciwnikom? Przykładowo – miecz nasycony magią wody niewiele zdziała przeciw wodnemu smokowi, a więc przyda się coś z żywiołem ognia. No i w niczym nie pomagała graczom miniaturowa kieszeń, a co za tym idzie – ograniczona ilość miejsca na dźwigane elementy ekwipunku. Sam system walki był prosty, a jednocześnie wymagający. Łatwy, bo aby rozwalić wrogie ścierwo należało depnąć przycisk na padzie, co rozwijało ogromną sferę nad polem walki. W jej obrębie Ashley mógł siekać, ale na tym nie koniec. Ugniatając przyciski z odpowiednim wyczuciem dało się zmusić Ashleya do wykonania długich, łączonych kombinacji ciosów, tzw. chains. To trudne i bardzo zręcznościowe zadanie, ale tylko długie wiązanki zapewniały dokładną dewastację pokrak. Bardzo podobał mi się motyw podnoszenia klasy posiadanych broni, które wraz ze wzrostem doświadczenia, zmieniały również dźwięk. Zabici bossowie odpalali fajną ruletkę, która bonusowo dorzucała Ashleyowi punkty siły, inteligencji, zręczności, lub życia. Vagrant Story to mroczne, wykonane w pełnym trójwymiarze, bardzo intrygujące RPG z masą rewelacyjnych wątków. Czy okaże się zbyt trudne? Wątpię. Zwłaszcza dziś, kiedy nie ma już nowych gier na PS one.



FIGHT CLUB

Krew i honor, czyli wszystko o konsolowych fighterach

Tekken 4 to wspaniała gra – poszerza horyzonty jak żadna inna. Chociaż może nie do końca w taki sposób, jak chcieliby tego jej twórcy. [Vince]

Jestem wdzięczny Tekkenowi 4, ponieważ dzięki niemu dostrzegłem inne bijatyki, a przede wszystkim te w 2D." Cytuję tutaj mojego znajomego, który w czasach T3 i TTT był największym orędownikiem wyższości serii Króla Żelaznej Pięści. Coś w tym jest, ponieważ podobne odczucia ma już całkiem spora część społeczności hardcore'owych graczy w mordobicia. Zapragnęli oni nagle gry takiej jak TTT, w której niedzielny gracz nie ma żadnych szans z człowiekiem, który nieustannie trenuje i zgłębia jej tajniki, w której wybicie się jest wyzwaniem. Są tacy, co znaleźli ukojenie w postaci Virtua Fightera, inni Soul Calibura 2 (co nie oznacza oczywiście, że serie te spełniły do końca ich oczekiwania), a jeszcze inni postanowili spróbować czegoś innego i zwrócili się w stronę 2D. Jasna sprawa – stara miłość nie rdzewieje i każdy jeszcze czasem gra w T4 albo starego, dobrego TTT, a i są jedyni sprawiedliwi, którzy pozostali i trwają w swoim przekonaniu o Tekkenie jako jedynej słusznej bijatyce. Nie zmienia to faktu, że tak na dobrą sprawę to w kwestii Tekkena najbardziej elektryzują teraz wiadomości na temat jego piątej odsłony. Ostatnio jednak niewiele było konkretów (niebawem już pełna wersja automatowa) a jedyne nowości dotyczyły historii postaci. I mogę tylko stwierdzić, że całe szczęście, że otoczka fabularna nie jest w tym przypadku tak ważna jak system. Historie w stylu: Ling Xiaoyu zbierająca pieniądze na wehikuł czasu albo Paul Phoenix pokonany znienacka przez Kumę, powodują u mnie wzrost zaniepokojenia, co do mojej zdolności pojmowania toku rozumowania skośnookich panów zamkniętych w biurowcu Namco. Kontynuując jednak dwuwymiarowy wątek w tym FC postaram się opisać nowości 2D, jakie zmierzają do nas z Kraju Kwitnącej Wiśni oraz przybliżyć bodaj najlepszą i najpopularniejszą obecnie bijatykę z tego gatunku, którą jest Street Fighter 3: Third Strike. Najpierw jednak newsy.

CAPCOM FIGHTING JAM

Jeżeli chodzi o bijatyki 2D japończycy nigdy nie zwalniali tempa i wypuszczali je niemal taśmowo. Niewiele z nich uzyskuje status wymagających i staje się grami turniejowymi jak Guilty Gear XX, Street Fighter 3 czy Capcom vs. SNK 2, ale bez wątpienia firmom Capcom i Sammy ufać można. Ta pierwsza już uczciła swoje urodziny wypuszczając specjalne edycje swoich starszych przebojów na domowe konsole, teraz zaś tworzy zupełnie nowy tytuł, który zawita do salonów już niedługo. Capcom Fighting Jam będzie stanowił ciekawy mixup różnych pozycji tej zasłużonej firmy – będziemy mieć możliwość gry kilkoma postaciami z każdej z nich. Ze Street Fightera 2 pojawiają się Ryu, Zangief, Vega i Guile; Demitri, Jedah, Anakaris i Felicia prosto z serii Darkstalkers, zaś Chun-Li, mimo że pojawiała się już wcześniej, wraz z Yunem, Alexem i Urienem reprezentuje Street Fightera 3. Guy, Karin, Rose i Sakura zostali przeniesieni z serii Alpha (Zero), a Leo, Nool, Mukura i Hauser z mało znanej, staroszkolnej bijatyki Red Earth. Co ciekawe, postacie te zostają żywcem przeniesione ze swoich macierzystych gier, co oznacza ni mniej ni więcej, że praktycznie każdy zawodnik będzie poruszał się w ramach odrębnego systemu. Efektem ubocznym tych przenosin pozostaje niezmieniony wygląd danych postaci, dokładnie te same modele i animacja, co bez wątpienia będzie tworzyć interesującą mieszankę, biorąc pod uwagę odstęp czasu pomiędzy takim SF2 i SF3: Third Strike. Spodziewane są też oryginalne postacie, stworzone specjalnie na potrzeby tego tytułu. Gra będzie raczej ciekawostką, ale nie szufladkujmy jej jeszcze – Marvel vs Capcom 2 też miał być takową, a stał się główną grą turniejową 2D w USA i bardzo poważaną pozycją w samej Japonii.

NEOGEO BATTLE COLISEUM

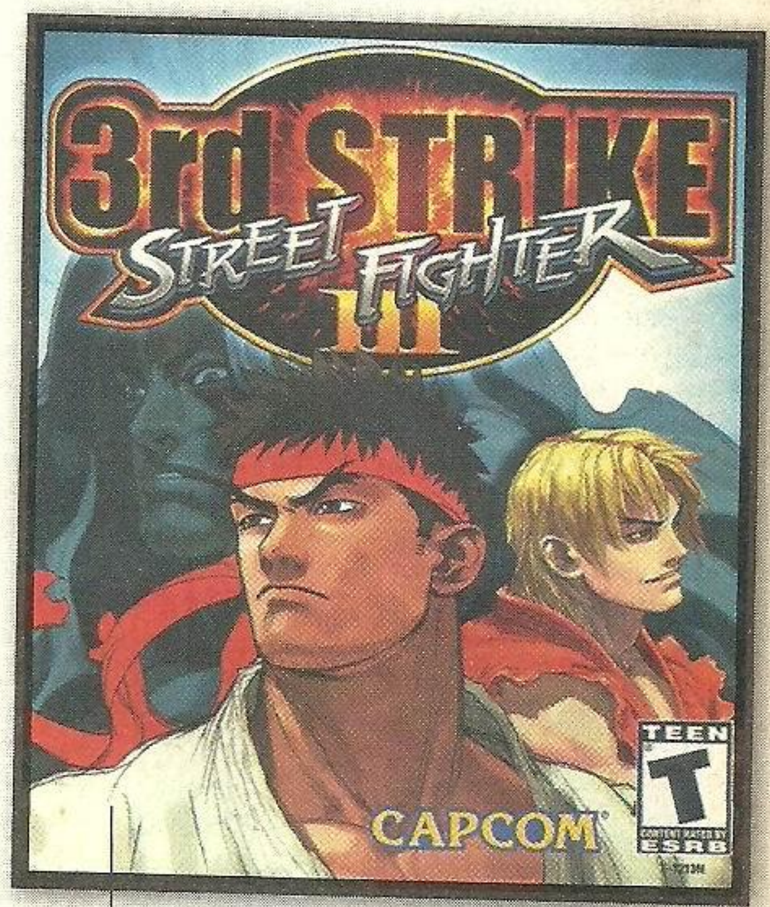
To odpowiedź SNK Playmore i Sammy (dostarczyciel boardu) na ruch Capcomu. Czekają na nas tutaj postacie występujące w grach zbudowanych na starym boardzie NeoGeo takich, jak: Fatal Fury (Kim, Terry), King of Fighters (K', Geese, Mai), Last Blade (Washizuka), Samurai Shodown (Nakoruru, Asura), World Heroes (Hattori Hanzo, Fuma Kotarou). Ciekawostką jest też gościnny występ Marco Rossiego z Metal Sluga. Wszystkie postacie nie są jeszcze znane, a znajdą się na pewno również nowi zawodnicy. Tła, jak niemal zawsze w grach SNK, prezentują się bardzo dobrze, gorzej, również standardowo, z modelami postaci i ich animacją. Twórcy z SNK Playmore obiecują, że dla fanów ich serii przyjemnością będzie odkrycie wszystkich zmian dokonanych w ich ulubionych postaciach oraz, że jeszcze nie raz zaskoczą dodaniem jakiejś nowej postaci, której nikt się nie spodziewa. Również system walki ma zostać opracowany od nowa i odświeżyć ten nieco zakurzony, znany z serii KOF. Ostateczna wersja gry ma zostać pokazana na Tokyo Game Show w tym miesiącu.

STREET FIGHTER 3: THIRD STRIKE

Z okazji pojawienia się tego tytułu na naszych konsolach nowej generacji (wersja NTSC na PS2 właśnie wyszła, na Xboxa tuż, tuż) po 4 latach oczekiwania warto coś napisać. Tym bardziej, że obok GGXX: Reload to najbardziej dopracowana i przemyślana bijatyka 2D dostępna na domowe konsole (w USA już, u nas pod koniec roku). Posiadacze Dreamcastów zostali uraczeni portem tuż po wersji automatowej, jednak konwersja ta odstawała od wersji automatowej w kwestii najważniejszej – systemu. Nie jakoś znacznie, ale tutaj nawet kilkuklatkowe różnice powodują, że daną postacią gra się inaczej. Całe szczęście, po 4 latach przemyśleń, twórcy zdecydowali się na zaimplementowanie nam wersji arcade-perfect, za co pozostaje im być bardzo wdzięcznym. Tylko czy musieli myśleć tak długo...? Jak więc przyjąć tą spóźnioną konwersję? W końcu ta gra nie oferuje nic nowego, poza opcją nagrywania replay'ów. Proponuję traktować ją jako wydanie DVD doskonałego, starego filmu, ale bez specjalnych dodatków.

Ze starego składu zawodników przetrwała jedynie czwórka najznamienitszych fajterów. Ryu i Ken stanowią niezmienny monolit, od którego Capcom nigdy nie odejdzie – i dobrze. Chun Li, wprowadzona dopiero w trzeciej wersji gry, również pojawia się, z miejsca stając się najpopularniejszą obok Kena postacią (głównie ze względu na ogólną prostotę gry, ale powiedzcie – jak tu właściwie jej nie lubić?). Ostatnim sprowadzonym wojownikiem, przez duże W, jest Akuma (Gouki), odwieczny przeciwnik adeptów dojo mistrza Goukena. Poza tym wszyscy zawodnicy zostali zaprojektowani od nowa. Nowy design jest bardzo oryginalny, głównie ze względu na obecność masy wykręconych postaci. Spotykamy tu sadystycznego cyborga Q, przechadzającego się w długim płaszczu, podstarzałego pustelnika Oro, który przywiązał sobie jedną rękę do ciała, aby dać szansę swoim przeciwnikom, dwóch dziwaków z Rosji – elektrycznego Necro i wyglądającego jak UFO wcielone Twelva oraz braciszka głównego bossa, demonicznego Uriena. Żeby jednak nie zostać posądzonym o niezdrowe zainteresowania główny designer postanowił umieścić również bardziej normalne postacie i tak, ludzie o zdrowych zmysłach dostają do swych rąk Elenę – walczącą capoeirą piękną przedstawicielkę czarnego lądu (zero używania rąk!), bardzo klimatyczną ninja-girl Ibuki, dystyngowanego Dudleya – boksera z Anglii z wąsikiem i niesamowitym zasięgiem oraz powerem (tutaj z kolei zero nóg!), dwóch braci Yuna i Yanga, którzy prezentują śmiertelny (dosłownie) styl walki starego Gena (SF Alpha 3) i modnego bishonena Remy'ego z Francji, który jednak dość nieudolnie kopiuje zagrania Guile'a. Dla wielbicieli znęcania się nad przeciwnikiem zaimportowano z Final Fighta mid-bossa o imieniu Hugo oraz dodano innego amatora wrestlingu – Alexa. Jak zwykle w grze znalazł się również shoto-pokraka w postaci Seana (we wcześniejszych grach tą chlubną pozycję zajmował Dan Hibiki). Na koniec zostawiłem sobie Makoto – walczącą karate dziewczynę, która od razu zawojowała serca wielu graczy (moje też), a dysponującą potężnym ciosem i ubraną w tradycyjny strój karate. Podsumowując – należą się duże brawa dla Capcomu za odwagę w usunięciu praktycznie wszystkich starych postaci z takimi tuzami bijatyk na czele jak Sagat, Blanka czy Sakura. Nowe postacie nie muszą się podobać, ale gwarantuję, że każdy znajdzie wśród nich kogoś dla siebie.

System trzeciej odsłony Street Fightera ma wszelkie cechy systemu doskonałego. Jest bardzo rozbudowany (zbicia, zaawansowane łączenie ciosów, przerywanie ciosu specjalnego w super, kontry, just frame'y praktycznie na każdym kroku, specjalnie wykonywane mocniejsze ciosy z tzw. EX) a jednocześnie dostępny dla początkujących dzięki przejrzystym zasadom i łatwości wyprowadzania wielu ciosów. Są postacie prostsze w opanowaniu i potężne (Ken, Ryu, Chun Li, Alex) jak i takie, które dopiero w pełni zrozumiane stanowią zabójczą broń (Oro, Urien, Makoto, Yun, Dudley). Można zarówno atakować przyjmując postawę tzw. „pitbulla" jak i nieustannie cofać się i czekać z wyprowadzeniem kontry jak prawdziwy „turtler" – dla każdego coś miłego, aczkolwiek nikt chyba nie ma wątpliwości, że zdecydowanie bardziej widowiskowości i przyjemności oglądania sprzyja ten pierwszy sposób. Ważną rolę spełniają również, traktowane gdzie indziej po macoszemu, taunty – tutaj, w zależności od postaci mogą zwiększyć wytrzymałość, zwiększyć obrażenia albo nawet stanowić integralną część rozgrywki, tak jak u Dudleya. Na koniec najważniejsze – ta gra jest jedną z najbardziej zbalansowanych bijatyk obecnie dostępnych na rynku! Każdym można wygrać (cóż, oprócz Seana – to postać-żart w końcu), oczywiście różnym nakładem sił. Nie ma takiej sytuacji, że są w grze postacie bezwartościowe jak w Capcom vs SNK 2, Virtua Fighter 4 czy Tekken 4.



Na koniec warto wspomnieć o kwestiach technicznych. Zacznijmy z grubej rury: najlepsza animacja w historii bijatyk 2D i jedna z najlepszych ścieżek dźwiękowych. Naprawdę – nawet, jeżeli nie macie możliwości pograć i sprawdzić tych aspektów to polecam ściągnąć chociaż z sieci jakiś filmik prezentujący walkę. A już na pewno wart zakupu jest soundtrack – utwory na planszy Ryu, Yuna i Yanga czy Ibuki stanowią nie tylko zgrabne kompozycje, ale i pasują do klimatu walki na poszczególnych planszach. Dalej jest już trochę gorzej – grafika nie dorasta do pięt tej prezentowanej w hi-resowym Guilty Gear... Ale chyba musimy przejść do porządku dziennego nad tym, że Capcom czy SNK Playmore nie skorzystają ze ścieżki przetartej przez Sammy i jej produkt. Chociaż wystarczy wyobrazić sobie Street Fightera 3 w wysokiej rozdziałce, ze swoją animacją i zanucić jakąś żałobną pieśń. Miejmy nadzieję, że marzenia się jednak kiedyś spełnią.

Gra wciąga na maksa, co wiedzą szczęśliwi posiadacze starego Dreamcasta albo amerykańskiej wersji SF3 na PS2. Mam nadzieję, że już niedługo doczekamy się europejskich wersji gry, zarówno w wersji na PlayStation 2 jak i Xboxa. ■ ■

Sekrety Ninja Gaiden cz. 2

Chapter 3 - Skies of Vengeance

Przeciwnicy – biali żołnierze, czarni żołnierze
Boss – Electrical Mofo

Biali żołnierze (Dragon Blade LV1) – mamy nareszcie reversal, więc pora go wykorzystać! Przy tym polecam wykonywać reversal z X – daje nam więcej możliwości niż ten z Y. Są dwie wersje tego reversala: X wciśnięty raz i X wciśnięty dwa razy. Na białych najlepiej stosować pojedynczy X, a potem gwarant: wykonujemy rolla w stronę kontrowanego przeciwnika i atakujemy go starym dobrym combem X, Y i w powietrzu X, Y. Po takim zestawie biały żołnierz nie ma już więcej prawa chodzić po świecie.

Biali żołnierze (Dragon Blade LV2) – początek ten sam, ale końcówka inna – w końcu nasz Dragon Balde został upgrade'owany o jedna gwiazdkę więcej. Teraz mamy już dwie ładne gwiazdeczki... Ale do tego polecam również wykupić Izuna Drop (ID) – technikę, która jest na tyle potężna, że działa doskonale na praktycznie wszystkich przeciwników, jakich będzie dane nam spotkać na naszej drodze. Sposób się nie zmienia – zapodajmy revers na ich pierwszy cios (standardowo – najlepiej X). Gwarant jest na tyle silny żeby ich uśmiercić, więc nie ma potrzeby wciskać dwa razy X. Po reversalu robimy rolla w stronę przeciwnika i atakujemy go wspomnianą techniką Izuna Drop, czyli: X, Y, X, X, X, Y – po takim komplecie biały nie żyje i dość często się zdarza, że w czasie kończenia comba, gdy Ryu leci w dół z przeciwnikiem wykonując śrubę, inni też ją odczują na swojej skórze – na pewno wiecie, o czym mowa. Teraz kolej na reversal z X, tyle że podwójny. Po reversalu wykonujemy rolla w stronę przeciwnika, podskakujemy i w powietrzu wciskamy Y. Ryu wykona efektownego dasha, śmiertelnego dla białych żołnierzy. Przy okazji – nic nie stoi na przeszkodzie w zaatakowaniu od razu dashem, nie czekając na reversal! Po dashu technika ID również jest gwarantowana, wystarczy tylko wykonać rolla w stronę leżącego przeciwnika. Jeszcze jedno, ponieważ gramy na poziomie Very Hard, biali żołnierze dużo więcej rzucają i dość często wyczekując na reversal możemy łyknąć rzut... Wtedy uratuje nas tylko refleks i szybki roll do tylu. A łapiącego to my już wiemy jak ukarać, prawda?

Czarni żołnierze (Dragon Blade LV1) – ci są bardziej zaciekli i wytrzymali. Sposób początkowo wydaje się być ten sam. Robimy reversa z X, roll w kierunku przeciwnika i potem X, Y oraz X, Y w powietrzu. Ponieważ jednak ten zestaw ich nie uśmierci, do całości dokładamy jeszcze X, X, X albo X, X, Y. Comba przemielą leżącego na ziemi przeciwnika nie dając mu wstać. Robimy je tyle razy, aż w końcu czarny żołnierz padnie trupem.

Czarni żołnierze (Dragon Blade LV2) – tutaj możemy posadzić taki milutki komplecik: na dzień dobry reversal X, X, a następnie roll w stronę leżącego przeciwnika, skok z natychmiastowym dashem (Y), zaś po nim kolejny roll w kierunku przeciwnika i na zakończenie ID, czyli nieśmiertelne X, Y, X, X, X, Y – całość tworzy iście przepiękny widok!

Boss: Electrical Mofo – cała zabawa polega na tym, żeby jak najszybciej się do niego zbliżyć. Koleżka strzela jak oszalały i wydawać by się mogło, że zbliżyć się do niego to nie taka łatwa sprawa... Dobrze, że tak nie jest. Ów sposób polega na tym, żeby spokojnie skacząc przeczekać wszystkie jego ataki zasięgowe i wtedy dopiero zrobić pierwszy ofensywny ruch. Zdecydowanie najlepszy, jaki może być, to dash – gdy Mofo tyknie cios, od razu po nim będzie chciał nas rzucić, a przecież rzut możemy minąć rollem. Tak właśnie robimy, a potem mamy gwarantowane combo X, Y i w powietrzu Y. Teraz musimy obserwować jego reakcję – jeżeli zacznie wykonywać jakieś podejrzane ruchy, np. podskoczy, albo znowu zechce mu się strzelać, grzecznie omijamy to wszystko. Natomiast, jeżeli wykona atak z obrotu swoją niemałą giwerą, grzecznie blokujemy. Po tym boss zawsze wykonuje rzut, który mijamy rollem i karzemy tak jak poprzednio. Jeżeli wszystko dobrze pójdzie (czytaj: będziemy mieć szczęście), Elektryczny będzie nadużywał techniki „atak z obrotu + rzut", a my wiemy, co robić... Zbliżyć do niego można się zawsze w ten sam sposób.

Chapter 4 - Imperial City Infiltration

Przeciwnicy – biali żołnierze, czarni żołnierze, niebiescy żołnierze, czarni ninja
Boss – nie ma bossa... Uff!

Niebiescy żołnierze – tutaj Dragon Blade na poziomie drugim już mieć trzeba... Zaś sposób ten sam, co na białych, jedyna różnica to fakt, że kolesie maja wyrzutnie granatów. Z daleka bardzo niebezpieczni, ale gdy zbliżymy się do nich to wyrzucą wyrzutnie (dziwnie to brzmi...) i następuje kolej na nasz atak.

Czarni ninja – hmm, ci na pierwszy rzut oka wydają się być po prostu szaleni! Skaczą i rzucają wybuchającymi shurikenami gdzie się tylko da (a najczęściej w naszą stronę). Od czego są jednak niezawodne reversale i ID. Teraz mamy już trzy możliwości – pierwsza: łapiemy ich na reversal X, X, później oczywiście roll, skok, w powietrzu Y, po dashu roll w kierunku przeciwnika i ID. Druga możliwość jest nieco bardziej ryzykowna: reversal z X (pojedynczy) i następnie roll w stronę maltretowanego ninja oraz combo X, Y, X, X, X, Y. Dlaczego ryzykowna zapytacie – podczas bliskiego kontaktu z jednym z trzech czarnych ninja, nasz roll może zostać przerwany przez dwóch pozostałych przeciwników. W przypadku pierwszej kombinacji kontrowany ninja znajduje się dużo dalej od swoich kompanów – drugiej więc używajcie bardziej roztropnie. Trzecia możliwość: czarni ninja umieją czterociosowe kombinacje i podczas bloku mamy dwa wyjścia – albo blokujemy całość i każemy w sposób dowolny, albo blokujemy trzy pierwsze ciosy, ostatni mijamy rollem do tyłu i dopiero wtedy kontratakujemy.

Z cyklu ciekawostek – nie każdy pewnie wie, że istnieje broń o nazwie Windmill Shuriken. Tak, to ta „rzecz" znajdująca się w miejscu, „do którego dotrzeć może tylko ninja", o czym informuje nas niezawodna i jakże piękna kunoichi Ayane. Pamiętacie Bar Hans? Na pewno. Miejsce, gdzie znajduje się broń jest w szczelinie, tuż na przeciwko baru. Na końcu tej szczeliny leżał skarabeusz, który wszyscy na pewno wzięliście. To, co musicie zrobić, to trochę poodbijać się od ścian. Najpierw stajemy przed szczeliną, tuż obok miejsca, w którym fioletowowłosa zostawiła nam swoją podpowiedź (Kunai Scroll oczywiście). Wbiegnijcie na ścianę, dokładnie w miejsce pomiędzy zielonymi pasami, następnie odbijcie się na ścianę przeciwległą do niej (również trafiając w miejsce między pasami). Później odbijamy się raz jeszcze i na końcu trzeciej ściany skaczemy. Tuż przy końcu wcisnąć trzeba Y, aby lekko przedłużyć lot. W ten oto sposób naszym oczom ukazuje się wielkie logo Xboxa, a obok niego wnęka, w której znajduje się upragniony Windmill Shuriken. Potężna broń, nie tylko z wyglądu. Logo naszej konsoli zaś odnawia nam całe życie i ogniki techniki Ninpo (cóż za dobroczynna działalność!).

Chapter 5 - The City of Fiends

Przeciwnicy – biali żołnierze, czarni żołnierze, niebiescy żołnierze, czarni ninja, czerwone smoki
Boss – Tentacle Fiend

Czerwone smoki – to zupełnie nowi przeciwnicy. Nie są może szybcy, ale potrafią boleśnie ugryźć i nieźle trzepnąć ogonem za niemałą ilość energii. Po raz kolejny podstawowym zagraniem będzie roll, którym możemy minąć wszystkie ich ataki! A zaatakować

nas mogą wspomnianym już ogonem, próbować rzucić, wykonać dwuciosowe combo, albo zaszarżować na nas nieprzyjaźnie zakończonymi rogami. Sposób jest prosty – wystarczy zauważyć, że smoki przyjmują na siebie całutką kombinację X, Y, X, X, X, X (Blade of Nirrti). Wystarczy wyczekać ich pierwszy atak i minąć go rollem. Wtedy nasze combo wejdzie całe (6 ciosów), ale to nie wystarczy. Taki zestaw przeciwnicy muszą łyknąć od trzech do pięciu razy! Całe szczęście po śmierci jednego z nich zawsze dostaniecie esencję, a wtedy wiadoma sprawa: Ultimate Technique odpalone w następnego smoka, który staje nam na drodze! Co jeszcze warto wspomnieć – smoki po swoim dwuciosowym combie zawsze chcą nas ugryźć (wredne bestie). Wtedy to nadarza się najlepsza okazja do ataku – po tym jak miniemy ich gryza rollem oczywiście. Nie powinno być z nimi większego problemu, trzeba tylko bardzo uważnie patrzeć, co się wokół nas dzieje i czy jakiś inny przedstawiciel rasy smokowatych nie zechce pomóc swemu bliźniemu.

Boss: Tentacle Fiend – W tym chapterze autorzy gry nie dali nam już odpocząć od bossa, no i dobrze! Bo tenże Fiend nie jest trudny, a uśmiercenie go to czysta przyjemność, hehe. Najpierw trzeba pozbawić go dwóch macek, zaś wszystko, co musimy robić to dużo rolla i nieustanne ataki techniką Flying Swallow (dashem). Ma to wyglądać mniej więcej tak: roll w przeciwną stronę od bossa, roll w kierunku bossa, skok i atak dashem. Po kilku takich seriach Fiend straci obie macki (z macek zawsze zostają cenne esencje) i na jakiś czas jest bezbronny. Możemy go wtedy spokojnie okładać, czym tylko chcemy. Ja polecam X, Y, X, X, X, X albo UT po zebraniu esencji. Warto też czasem użyć techniki Flying Crane. Z tych trzech ataków pierwsze combo jest najsilniejsze i zanim bossowi odrosną macki możemy spokojnie posadzić mu dwa comba + Flying Crane właśnie, na tak zwane dobicie. Gdy paskudny przeciwnik odzyska macki wiadomo, co robić – powtarzamy sposób z dashem aż do ponownej straty kończyn. W końcu zginie. W nagrodę przepiękny renderowany filmik z płatkami sakury w roli głównej.

Charter 6 - The Monastery

Przeciwnicy – żółte stwory, latające stwory, zombie
Boss – Skeletal Dinosaur

Żółte stwory – banalni przeciwnicy, nie powinno być z nimi żadnego problemu. Wystarczy jednorazowo złapać ich na reversal, a to nic prostszego, bo ich ataki są na tyle widoczne, że jesteś w stanie skontrować wszystko, co nam zapodadzą. Zdecydowanie najłatwiej kontruje się wtedy, gdy na nas skaczą, albo chowają się pod ziemię i pojawiają się tuż obok nas z natychmiastowym atakiem. Przed swoim głównym combem zaś zawsze robią uskok do tyłu, więc tu też nie powinno być problemu z wyczuciem odpowiedniego momentu na reversal. Ten, odpalony z pojedynczego X, oraz kontynuacja w postaci: roll w kierunku stwora i X, Y, X, X, X, Y, powodują, że z żółtych stworków jedyne co zostaje to esencja.

Latające stwory – bardzo żywotni, dość często też znikają nam z pola widzenia. Ich podstawowy atak (z ziemi) jest mocniejszy, o większym zasięgu i szybszy niż wcześniej, ale w końcu to Very Hard!

Co więc robimy? Na początek używamy Flying Swallow, czyli dasha. I... to jedyny klucz do zwycięstwa! Poza odpowiednimi unikami i poruszaniem się po lokacji oczywiście. Cały sposób polega właśnie na wykonywaniu tej jednej techniki w kółko, brzmi to dość żałośnie, ale walczy się tak jak pozwala na to przeciwnik, prawda? No i nie narażamy się na większą stratę energii, a na tym poziomie to podstawa.

Do Klasztoru warto wracać nie tylko dla przygrywającej w nim muzyki. Późniejsza wizyta spowoduje uruchomienie tzw. 100 Fiends Challenge. Takie małe wyzwanie dla hardcore'owców (to my, jakby co). Na poziomie Very Hard do zabicia dostajemy 100 demonów... Żółtych i latających. Sposoby macie na obu już podane wiec nie musze opisywać na nowo jak się z nimi rozprawić. Jedyne, co mogę wam doradzić – najpierw zajmijcie się żółtymi maluchami – jest ich około siedemdziesięciu i po masakrze możecie spokojnie uporać się z latadłami, które pozostają na waszej łasce. W nagrodę dostaniecie Spirit of the Devils.

Zombie – są niespotykanie wytrzymali, a pozbawienie ich głowy to już nie taka prosta sprawa jak kiedyś. Na początku rozprawcie się z łucznikami (jeżeli takich przyuważycie). Najlepszym combem na początek jest X, Y i zaraz po wylądowaniu Y (szybki dash z ziemi – jedna z kombinacji, które poleciłem do użytku w pierwszym Chapterze). Powtarzamy około trzech razy i główka powinna odlecieć. Jest jeszcze jeden sposób na dekapitację – wciągamy jedną żółtą esencję i... Gdy delikwent głowy już nie ma to nie jest w stanie nas zobaczyć, a co za tym idzie, nie wie gdzie się znajdujemy. Wtedy możecie pokusić się o combo X, X, X albo X, X, Y, Y w celu szybszego ich wykończenia. W walce z nimi pomocne jest jak najczęstsze używanie UT – są na tyle mili, że od czasu do czasu zostawią esencję koloru niebieskiego.

Boss: Skeletal Dinosaur – Jeden z prostszych bossow na naszej drodze. W pojedynku z nim bardzo przydaje się, polecany przez Ayane, Windmill Shuriken. Prastary dinozaur ma trzy silne ataki. Pierwszy – dwuciosowy atak ogonem, który wystarczy dwukrotnie ominąć zwykłym skokiem do góry, bez kierunku. Drugi atak to próba ugryzienia nas – z pomocą przychodzi roll. Trzecim atakiem jest machnięcie kościstą łapą, które na szczęście działa tylko wtedy, gdy jesteśmy blisko niego. Podstawowym atakiem szkieletora zaś jest rzucanie kości (hę?). Standardowo mijamy je bez większego wysiłku rollem. Pokonanie bossa przychodzi łatwo, jeżeli będziemy jak najczęściej rzucać w jego łapska przerośniętym shurikenem. A robić to najlepiej wtedy, gdy boss zbiera się do wykonywania jednego z trzech silniejszych ataków, albo gdy zmienia położenie w jaskini. Wtedy grzecznie się odsuwamy na bezpieczna odległość i rzucamy ile wlezie. Jeżeli zaś strzela do nas z kości to wykonujemy podskok i rzut z powietrza. Gdy tylko mamy chwile wytchnienia to podbiegamy i atakujemy go X, X, Y, Y albo X, X, X. Najczęściej okazja do ataku combosem nadarza się wtedy, gdy szkieletor wypuszcza pociski z lekkim opóźnieniem. W ten sposób bawimy się aż dinozaur straci wszystkie cztery kościste kończyny.

W następnym numerze, a jakże, ciąg dalszy. SYmara.

neon

radosna twórczość czytelników i ekipy n+

Sporo ciekawych tekstów. Niektóre zabawne, inne melancholijne, a jeszcze inne... A zresztą co ja tam będę. Piszcie. Pamiętajcie - za opublikowany tekst gra w prezencie! [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

TERAZ POLSKA 3: PREMIERA

Był sobie pewien Gracz. Zawsze z nutką politowania patrzył na ludzi napalających się na wyczekiwanego hiciora, którzy im bliżej do premiery tym bardziej przypominali bandę wygłodniałych wilków czyhających na stado bezbronnych owieczek.

Nie mówiąc już o hardkorowcach, którzy przed premierami konsol/gier/filmów bunkrują się w śpiworach czy namiotach. Dość powiedzieć, że zawsze miał do tego typu sytuacji spory dystans. Ale wszystko się zmieniło, bo taka sytuacja przytrafiła się właśnie jemu. I to za sprawą gry, w którą gdy powstają te słowa, nawet jeszcze nie grał...

Burnout 3 uderzył w niego niczym piorun, nawet nie wiedział kiedy to się stało. Może to wina tych wszystkich zajawek w N+, że pewnego dnia obiecał sobie zakup tej gry. Potem przyszła recenzja i wszystko potoczyło się z górki. Śledzenie stron internetowych, oglądanie screenów, wyczekiwanie wrześniowej premiery. A ta zmieniała się jak w kalejdoskopie. Niby 8, potem 12, aż wreszcie 17. Datę wydania jak i cenę potwierdził informator z EA Polska, do którego Gracz wysłał maila. A ta miała oscylować w granicy 190 zł. Napalony niczym szczerbaty na suchary, Gracz już sięgał po telefon do firmy wysyłkowej w celu złożenia zamówienia przedpremierowego, gdy w jego dygocące z ekscytacji ręce wpadła ulotka Media Markt. Gra miała być dostępna 17 września w cenie 169 zł. "Dla pierwszych klientów plakat" - zadziałało jak magnes.

Nadszedł sądny dzień. Rano, o godz. 9.20 Gracz pojawia się pod wejściem Media Markt w Galerii Łódzkiej, czekając z wytęsknieniem na zapowiadaną grę. W chwili gdy o 9.30 ochroniarz zezwolił na wejście do "marketu", Gracz szybko dokonuje ataku na półki z grami dla PS2. Po dokładnych oględzinach asortymentu stwierdza, że gry najzwyczajniej NIE MA. Gracz podchodzi więc do dwóch panów z obsługi, bohaterów (czy anty-bohaterów jak kto woli) tego pamiętnego dnia. Pan numer jeden (Pan1), z długimi włosami spiętymi w kitkę gra na kompie dla pracowników w jakiś rajd, a drugi, młodszy z krótko przystrzyżoną, czarną bródką i okularami w tym samym kolorze (Pan2), przygląda się wyczynom starszego kolegi.
Gracz: Dzień dobry.
Pan2: Dzień dobry. Słucham pana.
Gracz: Czy jest gra Burnout 3. Dziś miała być jej premiera. (Gracz z przerażeniem myśli sobie, że może gra zeszła wczoraj lub wcale nie dotarła do sklepu).
Pan2: Jest, ale w magazynie (tu ulga dla Gracza). Mamy 10 sztuk.
Gracz: To kiedy będzie można ją kupić?? (!!!)
Pan1: Po południu.
Gracz myśli sobie "Jak to po południu? Czemu zamiast zabrać się za robotę dwaj panowie w czerwonych strojach grają na kompie?"
Po chwili namysłu następuje próba wciśnięcia kitu.
Gracz: Ale ja przyjechałem z daleka i nie będę mógł pojawić się tu po południu. Czy nie mogą panowie przynieść mi jednej sztuki??
Pan2: Nie, bo jeszcze nie zaksięgowaliśmy. Gracza nawiedzają podobne pytania jak wyżej.
Gracz: A po ile będzie sprzedawana??
Pan2:...
Gracz:...

W takim momencie w człowieku zaczyna się coś gotować. Jednak Gracz zachował spokój, wykazując zrozumienie dla leniwych pracowników marketu, którym nie chciało się wypakować dziesięciu (tak, 10) sztuk gry. Opuszcza więc MM zupełnie zmarnowany...

Jest godzina 13. Gracz znów przekracza progi MM licząc, że tym razem wszystko będzie ok. Szybki rzut okiem na półki i ponowne stwierdzenie braku gry. Wychodzi nie zamieniając słowa z nikim. Po trzydziestu minutach wraca do sklepu razem z rosłym Kolegą (bynajmniej nie w celach wymuszenia sprzedaży) i obaj dowiadują się od Pana2, że może za godzinę rozpakowane będą kartony od EA stojące w tej chwili w przejściu między półkami. W jednym z kartonów jest 10 sztuk tego, po co tu przybył spragniony pielgrzym. Pan2 błyskotliwie tłumaczy, że gry do nich oczywiście dotarły, ale "dostawa coś się nie zgadza, więc trzeba wszystko dokładnie sprawdzić i policzyć". Godzina z hakiem to czas przerwy na papierosa dla Gracza i Kolegi. Oraz czas dla pracowników MM na zmycie swych grzechów.

Godzina 15. Gry jak nie było tak nie ma. Gracz poirytowany zaczyna śmiać się sam z siebie. Myśli o pójściu do pobliskiego Empiku, gdzie jakimś cudem sprzedawcy wystawili na półki aż dwie sztuki gry. No ale nic dziwnego skoro wołają za nią 199 zł - chyba liczą na takich desperatów jak On. W Empiku jest nawet stanowisko z zapuszczonym Burnoutem 3, ale jak zwykle pady nie działają... Pan1 mówi, żeby przyjść na 18 może 19. Chwila namysłu. Rozstanie z Kolegą. Powrót do domu, aby zjeść obiad, bo w żołądku już od dawna burczy. Tylko nie wiadomo czy z głodu, czy z powodu zaistniałej sytuacji.

Gracz wchodzi na forum N+ i widzi, że tylko w Łodzi jest tak pechowe MM, bo inni już nabyli swój egzemplarz (np. za 189 zł). Plakatów brak. Znowu robi się smętnie, bo skoro gra jest tańsza od wersji z Empiku tylko o dychę, no i nie ma plakatów, to trzeba było brać w Empiku i po sprawie. A może zamówić wysyłkowo? Hmmm, ale wtedy Gracz poczeka kilka dni i do tego dołoży za przesyłkę – wychodzi na to samo. Zapada decyzja – ostatnia szansa dla dwóch panów z MM, bo cała afera to niewątpliwie ich sprawka. Gracz czas zapełnia sobie grając w PES3. Poza tym, nie wie czy byłby w stanie skupić się na czymkolwiek innym.

Godzina 19. Gracz w przeciągu 10 godzin jest po raz piąty w sklepie, w którym ostatnią rzeczą jakiej by się spodziewał jest Burnout 3 na półce. A jednak jest, trzyma go w swoich rękach. Rzut oka na cenę i tu pierwszy szok. 159 zł, czyli taniej niż można się było spodziewać, może nawet najtaniej w Polsce. Kątem oka dostrzega Pana1 krzątającego się między tymi samymi kartonami, co kilka godzin wcześniej. Gracz podchodzi do pracownika i zapytuje "A czy do Burnouta 3 dostanę może plakacik, jak było napisane w ulotce (po ichniemu gazetce)". Uśmiech numer pięć zdaje egzamin. Obaj panowie z obsługi zbierają się przy osobie Gracza.
Pan1: Ty, plakaty do Burnouta to przyszły?
Pan2: Zaraz zobaczę.
Dwa telefony na magazyn załatwiają sprawę.
Pan1: Mamy plakaty. Proszę poczekać, zaraz przyniosę.
Gracz: Skoro czekałem cały dzień to poczekam jeszcze 10 minut.
Ponownie uśmiech, tym razem numer trzy. Pan1 się uśmiechnął (drugi szok) i zniknął w gąszczu marketu. Jednak to Pan2 faktycznie poszedł po plakat. Korzystając z chwili, Gracz zagaduje Pana1, znając z góry odpowiedź na swoje pytanie.
Gracz: Czy jeśli gra jest sprzedawana w całej Polsce w MM, to znaczy, że ma tę samą cenę w każdym markecie?
Pan1: Nie (tu kolejny uśmiech pracownika marketu). To zależy od kierownika (mówi to tak, jakby kierownik był niemalże mafijnym bossem, trzymającym cały polski rynek gier w garści).
Pojawia się plakat. Pan2 nawet ładnie go pakuje, widać chce zadowolić swojego klienta. W końcu "Klient nasz pan". Wywiązuje się krótka rozmowa.
Pan2: Burnout 3. Nawet tej gry jeszcze nie widziałem. Musze zobaczyć na stanowisku z grami.
Gracz postanawia za dużo nie mówić, bo jeszcze się okaże, że coś palnie i nie zechcą mu sprzedać gry lub odbiorą plakat.
W drodze do wyjścia mija jeszcze Pana2, który rzuca z lekkim uśmiechem "Hmmm no średnio ta gra wygląda, nic specjalnego."
Gracz milczy.

Godz. 19:26 Gracz wysyła SMS do Kolegi "Stary mam grę i plakat". Sam nie wierzy w to, co napisane jest na ekranie jego komórki.

Tak właśnie wyglądał dla mnie 17 września 2004. Premiera Burnouta 3, gry która zdobyła szereg nagród na E3, dostała wyróżnienia kilku serwisów internetowych i pism branżowych, w N+ dostała notę 10/10. Żeby było zabawniej, od kilku miesięcy Polska ma swój oddział Electronic Arts. A jednak to za mało, żeby w dniu premiery gra od godziny otwarcia sklepu była na półce w przystępnej, a nie sztucznie wywindowanej cenie (patrz Empik). To wszystko za mało, by polski gracz, który zechce kupić ORYGINALNY egzemplarz gry, za odłożone pieniądze mógł czuć się zadowolony z obsługi i dokonanego zakupu. Ot, cała Polska.

Tak na marginesie zastanawia mnie jeszcze kilka rzeczy. Jakim cudem Sims 2, które miały premierę również 17-tego września, były dosłownie wszędzie? Pełno plakatów, półki uginające się pod ciężarem nagromadzonych pudełek. I co dzieje się z kasą wydawaną przez graczy w naszym kraju na oryginały, skoro różnice w cenie między sklepami potrafią wynieść do 40 zł? Intrygujące, nieprawdaż?
Bogas ■ ■

PS. Nie miałem zamiaru bojkotować premiery B3, grę dostałem planowo w dniu jej ukazania się. To co mi się przytrafiło, to zapewne odosobniony przypadek i nigdy więcej się nie powtórzy.

OD REDAKCJI: Hej, w końcu kupiłeś w dniu premiery. Na takie Gwiezdne Wojny na DVD to w niektórych sklepach były zapisy... To jest dopiero jakaś paranoja. Zapisy, hehe...

UCZUCIA

Zamknięto szczurzego samca wraz z samicą i obserwowano jego zachowanie. Początkowo samiec parzył się z samicą z dużą częstotliwością, ale z upływem czasu coraz rzadziej, aż do momentu kiedy jego zainteresowanie partnerką spadło do zera. Zmieniono samicę na inną, sytuacja się powtórzyła. Później zmieniano je jeszcze kilkakrotnie w różnym czasie. Konkluzją było, iż spadki zainteresowania samca partnerką nie wynikały ze zmęczenia, ale ze znudzenia. Wystarczyło zmienić samiczkę, by ponownie „zagotować" krew szczura.
Dla ścisłości: jestem bardzo stały w uczuciach, zawsze byłem. Dziewczynę, którą poznałem prawie 6 lat temu we wrześniu biorę za żonę i nie wydaje mi się żebym kiedyś tego żałował. Ale jest inny problem: znajduję ogromną przyjemność w pierwszych kontaktach z nowymi grami. Uwielbiam po prostu wkładać świeżutkie płytki do czytnika i delikatnie muskając przycisk power patrzeć na ekran w oczekiwaniu na intro, czyli przedsmak tego co będzie...
Nigdy nie zapomnę żadnej z chwil, kiedy pachnącą jeszcze stworzeniem, rozpakowywałem swoją nową i dziewiczą konsolę. Pierwszą z tych dorosłych był Saturn. Pamiętam jak dziś rozrywanie cienkiej folii opinającej pady, kable i wreszcie konsolę.
Kiedy ją podłączyłem i zobaczyłem... Sega Rally, och!

INWAZJA SILIKONOWEGO BIUSTU

Lara biegła korytarzem. Mroczne ruiny starożytnej świątyni sprawiały, że dziewczyna, czy raczej już młoda kobieta, czuła jakąś niesamowitą, tajemniczą, perwersyjną radość. Dziwne podniecenie, które odczuwała za każdym razem, gdy wkraczała jako rabuś grobów. Minęła kolejny zakręt i widząc przed sobą olbrzymi złoty posąg puściła się biegiem, nie oglądając się wokół. I nagle, zupełnie niespodziewanie, grunt zaczął uciekać jej spod nóg. Dawno zapomniana pułapka, która w spokoju leżała tutaj od niepamiętnych czasów, teraz została uruchomiana. Kolejne bloki kamiennej podłogi spadały w przepaść, a Lara razem z nimi. Spadała już dość długo, gdy dostrzegła tkwiący w ścianie naprzeciwko kolec ze stali, jeden z wielu, które razem tworzyły swoistą drabinę. Zmęczona dziewczyna zdecydowała się na ostatnią deskę ratunku. Biegiem rzuciła się do bolców, przeskakując po kolejnych płytach. Gdy została do pokonania tylko jedna płyta, zdecydowała się na skok, w normalnych warunkach nie do wykonania. Ale to nie były normalne warunki. Adrenalina zrobiła swoje i dziewczyna skoczyła. Wszystko działo się potem jak w zwolnionym tempie. W chwili, gdy pokonała już płytę i była coraz bliżej ratującego życie bolca, z jej piersi, a pierś to była obfita, wydostał się okrzyk radości. Przy zderzeniu ze ścianą jej ręka wystrzeliła w górę by schwycić pręt. Na próżno. Obfity, silikonowy biust zrobił swoje... Dziewczyna odbiła się od ściany i spadła w przepaść. Na ekranie monitora, pojawił się znienawidzony napis: GameOver

Od pewnego czasu odnoszę wrażenie, że jestem śledzony. Gdzie się nie obrócę, wszędzie mam wrażenie, że widzę feministki. W radiu, telewizji, gazetach, nawet w reklamach na bilboardach. A ostatnio pojawiły się w grach. Głoszą równouprawnienie, zrównanie ich praw z naszymi. A tymczasem, one nie tylko nie są dyskryminowane, ale mają przewagę. Oczywiście tylko (tylko?) w grach. Jeśli do tej pory nie uznaliście mnie za wariata, to popatrzcie przez chwilę na kolejno wychodzące tytuły...

Zaczniemy od mojej ulubionej serii gier – Silent Hill. Do części trzeciej, wszystko było OK. Facet zajmował się mordowaniem zombiaków, czy innych frankensteinów, zgłębianiem tajemnic mrocznego i niesamowitego miasteczka. I poziom gry był wysoki, zgadzacie się ze mną? Aż tu nagle, zupełnie nieprzewidywanie, naszego bohatera wykończyła dziewczyna. To Heather odwiedziła Ciche Wzgórze i sięgnęła po broń. Żeby mnie grające dziewczyny (a takich jest wbrew pozorom dużo) nie zlinczowały i nie powiesiły za moją męskość na haku, to uprzedzam, że do nich nie mam nic. Denerwuje mnie tylko fakt, że na siłę jesteście (tu zwracam się do dziewczyn) wpychane do konsolowych gier jako bohaterki. Kto to widział, aby dziewczyna, słaba i krucha, stawała się nagle mężną heroiną pokroju Conana Barbarzyńcy, czy innej Xeny. Nie przeczę, że to opcja ciekawa, interesująca. Ale nie przesadzajmy! Niech sobie będą dziewczyny bohaterkami gier, ale co mają robić faceci? Orać i siać? (patrząc na wyniki sprzedaży Harvest Moon: A wonderful life, chyba tak...). Normalnie wszystko się pokiełbasiło.

Patrząc na kolejne gry, moje samopoczucie wcale nie ulega poprawie. Kolejne Tomb Raidery, gdzie na ekranie straszy nas silikonowy biust Lary Croft, Metroidy, gdzie odziana w stalową zbroję Samus niczym Trinity morduje kolejne hordy obcych, ubrane w skąpy strój dzieweczki z Final Fantasy X-2, które wyparły przystojnego Tidusa.... a na horyzoncie jeszcze połyskuje maszt Galleona, partnerka Joego, a Jade za sterami swojego poduszkowca zdaje swoim twórcom fotorelację z Inwazji Silikonowego Biustu. Zaczynam się bać, że już wkrótce, dla nas, facetów z krwi i kości, w grach zwyczajnie zabraknie miejsca. Inwazja spowodowana, jak każda inna zresztą, chęcią zysku, zakończy się zapewne krwawą klęską naszej męskości. Z jednej strony, jako gracze, powinniśmy się cieszyć, że do gry dołączają nasze żony, matki, dziewczyny i kochanki, ale z drugiej... niechybny wzrost popularności gier u dziewczyn zaowocuje masakrą męskiego gatunku. Czy zatem grozi nam (s)eksmisja (z) gier komputerowych? Przewaga Barbie nad Warcraftem w pewnym rankingu najlepiej sprzedających się gier świadczy o tym, że z roku na rok odzianych w zbroje dziewoj będzie przybywać. A my... A my lepiej zrobimy jak przeniesiemy się na z góry upatrzone pozycje i sięgniemy po broń, zanim uzbrojone po zęby kobiety zemszczą się za kawały jakie opowiadamy sobie przy piwie i za sprośne myśli, jakie czasem w nocy miewamy.

Hamish ■ ■

I ICH STAŁOŚĆ

Najlepiej jest kiedy dostaję swoją grę jako pierwszy. Mam pewność, że nie było nikogo przede mną. Nie jest porysowana, a czytnik konsoli chodzi tak cichutko. Ale to nie jest konieczne, często kupuję gry używane, te których nie sprawdziłem wcześniej. One też są tajemnicze i chętne pokazać wszystko, co mogą zaoferować. Chłonę wręcz obrazy, dźwięki i drżenia które Ona mi oferuje. Pierwsze chwile są niezapomniane, a zmysły którym gra przekazać doznań nie może, karmi wyobraźnia sycona tym, co dostaje.

Pierwszy kontakt zawsze jest najbardziej emocjonujący. Dostrzegamy wtedy to, czego wcześniej nie zaznaliśmy, to nas urzeka. To co znamy pozostaje na dalszym planie. Szukamy nowości, świeżości, tego co nam najbardziej potrzebne. Gramy chętnie, często i intensywnie. Z czasem jednak powoli się przyzwyczajamy i jeśli gra nie prezentuje niskiego poziomu, dopiero zaczynamy dostrzegać wady. W końcu przechodzimy grę. Być może potem zaczynamy ją po raz drugi, trzeci... ale w końcu zawsze przychodzi znużenie, znudzenie. Chcemy czegoś nowego i mimo faktu, że do niektórych pozycji możemy żywić mniejszy lub większy sentyment, sięgamy po coś świeżego. Choćby było to tylko inne spojrzenie na to samo, by zaspokoić potrzebę zaznania zmiany. Sytuacja powtarza się po jakimś czasie, a nasz mały fragment historii, który współtworzymy, zatacza koło. Znów w czytniku kręci się nieznana płytka.

Czy widać tu analogię do wspomnianego we wstępie eksperymentu? A analogię do uczuć związanych z kobietami? Będąc nawet w najbardziej stałym i stabilnym związku zwrócimy uwagę na co poniektóre panie opalające się na plaży. Zwrócimy uwagę, niektórzy cicho westchną, ale z racji okoliczności na tym się skończy, a przynajmniej w przypadku podobnym do mojego powinno. Gdy chodzi o gry i konsole żadnych okoliczności nie ma. Nawet zatwardziały fan N64 chętnie kupi GCN, by z rozpalonymi policzkami i podwyższonym tętnem wpatrywać się w ekran z takim Wind Wakerem. Potrzebujemy tego. Ile czasu spędziliście przy najnowszych składankach Atari, Midway, czy Namco zawierających takie tytuły jak Pac-Man, Joust, lub oryginalny Pitfall?

Chcę zauważyć, że w obu przypadkach odczuwamy (albo tylko ja odczuwam) podobne emocje. Kiedy oglądamy którąś z kolei niesamowicie atrakcyjną gwiazdę światowego kina (nazwisko proszę sobie wstawić wedle uznania czy gustu) przez głowę przebiegają myśli dotyczące „spotkania". A kiedy oglądamy trailer takiego Halo 2 czy pokazy PSP w głowie kołacze podobne: „chcę ją mieć! Już!". Jak dla mnie to typowe objawy pożądania, których ikoną jest kreskówkowy wilk wywalający na wierzch oczy i język na widok pięknej lisicy kręcącej swoim... ogonkiem. Największe gry są jak światowej klasy sławy z tym, że te gry można mieć dla siebie. Gry zaspokajają wobec tego potrzebę posiadania. Posiadania sław, czyli czegoś o czym mówi cały świat i co cały świat docenia, wychwala, a nawet reklamuje. A my skaczemy jak te pszczółki z kwiatka na kwiatek opychając się pyłkiem zamienianym przez organizm na bardziej zrozumiały dla nas miód. I dobrze, nikomu się krzywda nie dzieje, a do kwiatków np. ze szczepu Shenmue chętnie wrócimy.

Liju ■ ■

Opowieści z Krypty

Nie każdy mistrzem być może...

Po olimpiadzie w Atenach wyszło na jaw kilka ciekawych kwestii. Po pierwsze, Grecy, podchodzący do życia zwykle dość spontanicznie i na luzie, zluzowali się podczas olimpiady tak maksymalnie, że stracili na całym biznesie i jeszcze dostali po głowie za durną organizację. Po drugie, wyszło na to, że medale masowo zaczynają zdobywać Chińczycy, a co bardziej wnikliwi obserwatorzy zmagań sportowych doszli do wniosku, że na następnej olimpiadzie, w Pekinie, lokalni obywatele zdejmą z puli już ze trzy czwarte medali. Jak to możliwe? Kiedy jakiś czas temu zaczęli wygrywać sportowcy z NRD od razu stało się to podejrzane. Wiadomo, że w pewnej grupie ludzi dobranej losowo tylko pewna garstka będzie wybitna pod względem warunków fizycznych. Inni znowu będą intelektualistami, itp. Im większa grupa losowa ludzi, tym większa „garstka" wybrańców wśród nich. To logiczne. No i teraz – jeśli z małego kraju, jakim było NRD tyle osób jest wybitnymi sportowcami, to jest w tym coś dziwnego. Nienaturalnego. I faktycznie nienaturalne okazało się karmienie sportowców hormonami, przerabianie kobiet na mężczyzn, czy pompowanie powietrza pływakom, żeby lepiej się unosili na powierzchni. Natury nie oszukasz. To idźmy teraz w drugą stronę. Kto ma największe szanse wybrać ze swojego narodu największą liczbę sportowców wybitnych? Oczywiście ten naród, który jest największy. A który naród jest największy już wiadomo. To już predysponuje Chińczyków do medali. Mają z czego wybierać. Ale na przykład Polska. Też małym krajem nie jest i powinna mieć z czego wybierać. A jednak nie może wybrać jedenastu dobrych sportowców do ulubionego przez wszystkich sportu. Jak to możliwe? A to znów dlatego, że nie ma na przykład struktur, które wyłapywałyby takich młodych „Janków Muzykantów" i poddawały dalszemu treningowi. Jak ogólnie wiadomo z talentu nic nie ma. Trzeba jeszcze nad sobą pracować. Tylko gdzie u nas boiska? Sale gimnastyczne? Zajęcia SKS? Trenerzy jeżdżący po szkołach w poszukiwaniu talentów? Kiedy grałem w tym miesiącu w Obscure i zobaczyłem jak wygląda sala gimnastyczna w amerykańskim liceum, to aż zbladłem. Na takie rzeczy jeszcze poczekamy. No dobra. Ale kiedyś u nas był dobry system selekcji. Miał go Centralny Wojskowy Klub Sportowy „Legia". Ktokolwiek dobry przyszedł do wojska, od razu go do „Legii" i już. Służbę miał z głowy, bo wiadomo, że przemęczać się nie mógł. System się sprawdzał. Był też w telewizji program „Piłkarska kadra czeka". Teraz figa. Jesteś „Jankiem Muzykantem"? To sobie bądź. Nikogo to nie obchodzi. Kluby młodzików to jakieś popłuczyny bez kasy i ciągnące ostatkiem sił resztki. A w Chinach? W Chinach trenerzy są kupowani z najlepszych klubów na świecie i mają za zadanie zrobić najlepszym krajowym talentom wojsko. Sportowiec olimpijski w Chinach wyjeżdża normalnie na permanentny obóz, gdzie od rana do nocy ma zajęcia kształtujące jego osobowość, kondycję, hart ducha, wytrzymałość. Sportowiec widzi się z rodziną trzy razy do roku, a to i tak dobrze. Kraj łoży na niego elegancko i potem po prostu sięga się po medal. Po co ja o tym wszystkim piszę? Ano z kilku przyczyn. Po pierwsze dlatego, że widać ostatnio podczas turniejów gier, jak dochodzą do głosu ludzie mało znani, z małych i średnich miejscowości, którzy po prostu ciężko ćwiczą zabawę w gry konsolowe. Może nie dotarli jeszcze do poziomu Japończyków, którzy bez względu na to czy zbliża się turniej, czy nie, starają się grać kilka godzin dziennie w tytuły, które będą na zawodach. U nas tak nie jest. Zbliżają się zawody – gra się. Zawody daleko – nie gra się. Jest to sytuacja, powiedzmy sobie szczerze, bardzo uczciwa. Wygrywają ci, którzy są cierpliwi i nawet jak im się nie chce, przysiądą na godzinkę do np. PESa, żeby kolejne nawyki weszły im w palce. Im więcej ludzi będzie grało, tym trudniej będzie naturszczykom cokolwiek osiągnąć. A kiedy gra zacznie być warta świeczki, okaże się, że bez obozów kondycyjnych w ogóle nie będzie zabawy. Czy w ten sposób idea gier konsolowych zginie? Pojawią się turnieje dla profesjonalistów? Być może. Już dziś – co wiedzą doskonale ci, którzy na turniejach bywają – często wiadomo kto znajdzie się w finałowej trójce, kiedy tylko rozpisze się grupy. Sam widziałem sytuacje, kiedy po rozpisaniu grup część graczy pojechała do domu nawet nie próbując. W ten sposób tworzą się pewne elity profesjonalne. Póki co grają one dla satysfakcji i to tylko daje możliwość tak dużej rotacji na podium. Zawodnik osiągający wszystko w końcu się nudzi. Gra dla samej gry nie motywuje zbyt długo. Nie ma z tego pieniędzy, czasu szkoda, na podróże się wydaje. I kondycja spada. Wtedy to pojawiają się młodzi gniewni, gotowi poświęcić wiele dla jednego zwycięstwa i napędzani samą myślą o wygranej. Gorzej będzie, kiedy pojawi się kasa. Wtedy poziom skoczy drastycznie i dla wielu gra w turniejach straci sens. Nie jestem specjalnie przekonany, czy czekam z niecierpliwością na te czasy. Nie mam możliwości grać po pięć godzin dziennie. Nie chcę „chińskich obozów" dla graczy.

[grabarz]

DOLA ZGORSZONEGO GRACZA

Polska brać konsolowa długo dorabiała się własnej, profesjonalnej prasy. Zaczęło się naprawdę niewinnie, kilka napomknięć w dziale ówczesnego Secret Service, potem doskonały Kombat Korner, który był, nie oszukujmy się, pieśnią pochwalną na cześć konsol stacjonarnych, pomimo, że co jakiś czas pojawiały się tam recenzje bijatyk na PieCe.

Prowadzony przez Gulasha dział mordobić był megazajawką tego, co czekało przyszłych właścicieli konsol Sony i Sega (później też Nintendo). Póki co nie było jednak różowo, te kilka stron w magazynach poświęconych komputerom nie uśmierzało głodu, jaki powoli narastał u coraz większej grupy konsolomaniaków. Musieliśmy się zadowolić tymi dwoma stronami, dla których kupowało się całą gazetę, podczas gdy recenzje średnich symulatorów i strategii rozrastały się do rozmiarów epopei narodowych. Nie było to nam w smak, dlatego słaliśmy listy z prośbami o więcej i więcej, pytaliśmy o nowe gry, rozgrywaliśmy batalie, o to, która konsola jest lepsza, redaktorzy wciąż musieli zmagać się z tym słynnym pytaniem „Którą konsolę kupić: Sony, czy Sega Saturn?" Niezdrowo ekscytowaliśmy się każdym newsem i screenem, aż nadszedł moment, kiedy zostaliśmy storpedowani recenzją Mario 64. Przełomowa gra i pamiętna ocena. Długo nie mogliśmy się pozbierać, kiedy kilku zdesperowanych redaktorów SS'a postanowiło zaryzykować z nowym projektem o nazwie Neo.

Od tamtego czasu wiele się zmieniło, ale nie boję się powiedzieć, że były to magiczne czasy. Czemu o nich wspominam? Ten rzewny fragment jest, bowiem preludium do właściwego tematu.

Fala stanowczej krytyki i zbiorowy pesymizm.

Dzisiaj mamy przynajmniej dwa fachowe periodyki poświęcone tematyce naszych ulubionych maszynek, nie licząc kilku nowych wydawnictw, fanzinów i serwisów internetowych. A mimo to czujemy się niezadowoleni. Piszę My, ponieważ do niedawna uczestniczyłem w tym czarnym marszu pogrzebowym. Temat został już lekko poruszony przez Grabarza w nr 68 Neo+, ja zaś chciałem dodać od siebie kilka słów. W poniższych słowach postaram się naświetlić nieco sytuację, spróbować dojść przyczyn takiego zachowania.

Nie marnując już więcej czasu przechodzę do punktu pierwszego.

The Bouncer: miał być hit, wyszedł... kit.

Podstawa psychologiczna

Wydaje się, że konstruktywna krytyka każdego produktu jest konieczna i co do tego nie ma najmniejszych wątpliwości. Jeśli gra ma wady, gazeta nie spełnia podstawowych standardów, należy to natychmiast wyłapać i zaznaczyć. Takie rozumowanie jest proste i uczciwe, tego się spodziewamy po recenzentach. Ale w polskiej mentalności ostatnich lat zaakcentowały się postawy, które nie mają z tym wiele wspólnego. Krytykujemy wszystko, co podpada jakiejkolwiek ocenie. Zawsze znajdą się malkontenci, ale ostatnio przybiera to niemal masową skalę. Ta skłonność nie dotyczy tylko i wyłącznie tematyki gier, można ją zaobserwować w każdej dziedzinie życia. Co tu dużo nie mówić, lubimy krytykować innych. Przyjrzyjcie się choćby przykładowym programom telewizyjnym jak choćby Idol, czy Najsłabsze ogniwo. Toż przecież te widowiska są popularne z jednego tylko powodu – publicznego krytykowania i poniżania innych ludzi. Producenci doskonale wpasowali się w potrzeby zbiorowego konsumenta.

Wracam jednak do gier. Dziś wygodniej jest zjechać dany tytuł niż go chwalić. Przejrzałem wszystkie numery Neo i Neo Plus, jakie mam, dodatkowo zanalizowałem materiał konkurencyjnej gazety i kilkanaście numerów SS, gdzie publikowali swoje recenzje chłopaki z N+, przyznam, że jest tego trochę. Zmiana, jaka zaszła w mentalności recenzentów jest bardzo widoczna. Dawniej każdy news i zapowiedź promieniały optymizmem, czuć było bezsprzecznie, że sami redaktorzy byli podekscytowani nowymi pozycjami, i mówię tu o całej polskiej branży nie tylko o redaktorach N+. Dziś sytuacja przestawia się nieco inaczej, każdy redaktor podchodzi z rezerwą do nowej pozycji, zapowiedzi wielkich tytułów traktuje się z podejrzliwością. Super grafika? Pewnie retuszowane screeny. Daleka widoczność? Na pewno odbije się na pozostałych elementach gry. Rewolucyjne zmiany? Taaa, niezłe hasło reklamowe. I tak dalej i dalej. Każdy element nowej pozycji jest podejrzany (chyba, że to sequel i stawia na sprawdzone rozwiązania)... Wydaje się, że takie podejście jest bardzo wygodne, lepiej się miło zdziwić, niż wyjść na głupca, jak mawiali dawni sceptycy. Krytykujący recenzent stoi w korzystnym świetle, bo sam fakt, że powątpiewa tworzy wokół niego iluzję wiedzy. Ten, kto najwięcej narzeka musi być ekspertem. Lubimy sobie, zatem ponarzekać na nowe numery ulubionego pisma, zaznaczyć, że wiemy lepiej, że się znamy. Być może taka postawa u redaktorów jest usprawiedliwiona (o czym w dalszych punktach), ale przez to gazeta traci na klimacie i przypomina zrzędzenie starych emerytów.

Jeszcze kilka słów o psychologicznych mechanizmach. Każdy jest przekonany, że dawniej było lepiej. Lubimy sobie wybielać przeszłość. Dawniej gry były lepsze, gazety lepsze, „za komuny, panie, to było super" itp. krytykujemy gry przez pryzmat przeszłości, naszych pierwszych przygód z konsolami, na które złożyło się szereg czynników dzisiaj nieistotnych (jak pierwszy kontakt, brak zestawienia z poprzednimi pokoleniami gier itp.) Nie da się powtórzyć tych magicznych momentów, zapachu rozpakowanej konsoli, dźwięku rozkręcających się w czytniku płyt. Dzisiaj przeżywają to młodzi i oni właśnie będą wspominać ich pierwsze gry: GTA: San Andreas, Killzone, Fable...

Dostępność i przesyt

Jeszcze kilka lat temu przesiadywał człowiek pod kioskiem, bo w Neo miała być relacja z nowych targów w Tokio, czy Los Angeles, miały być pierwsze screeny z FF8, recenzja długo oczekiwanego Gran Turismo 2. Dziś na długo przed pojawieniem się gazety możemy przeczytać recenzje gier z netu, pościągać trailery, obejrzeć screeny i pograć w dema. Biorąc gazetę do rąk, praktycznie wszystko już wiemy, a nawet więcej, bo gazeta ma poślizg kilku dni, a nawet tygodni. Uzbrojony w taką wiedzę czytelnik nie czuje już podniecenia na widok zawartych w piśmie informacji. Dlatego też styl i intuicja redaktorów jest taka ważna, chcemy wiedzieć jak ocenił nowego Mortala Gulash, co sądzi wielki Marcelo o nowym PESie itd. Pomimo to nie czujemy już podobnej satysfakcji, co kiedyś. Zauważamy, że coś jest nie tak, ale nie do końca wiemy co, i zaczynamy wylewać nasze żale publicznie, pomimo, że pismo poprawiło się graficznie i merytorycznie, że są nowe działy, że mamy możliwość debiutować publicznie z własnymi tekstami.

Z naszym podejściem do gier nie jest wcale lepiej. Przeprowadziłem wywiady pośród przyjaciół i znajomych, co to są z konsolą za pan brat. Wnioski są ciekawe. Przeciętnego gracza stać na jedną pozycję miesięcznie, niektórzy mogą pozwolić sobie na wiele więcej. Sam jestem w nieco gorszej sytuacji, bo na nową pozycję stać mnie raz na pół roku. Biorąc pod uwagę, że niektórych gier nie da się skończyć w miesiąc, można dojść do wniosku, że duża liczba tytułów nie jest nawet kończona. I rzeczywiście, wielu moich znajomych nie kończy gier, przez co ich oceny oparte są zaledwie o kilka godzin gry. Nowo zakupione pozycje nie wzbudzają już takich emocji, są zaledwie częścią wielkiej biblioteki gier i wkrótce zostają wyparte przez nowy tytuł. Czasami wystarczy, żeby design nie dopasował się do naszych preferencji, żeby grafika była niższych lotów i cała gra jest spalona. Sam kończę każdą pozycję, którą zakupię po męczącej selekcji i wiem, że wiele tytułów ma do zaoferowania więcej niż się z początku wydaje. Co więcej, z powodów finansowych nie stać mnie na kupowanie nowych tytułów, dlatego niektóre gry kończę wielokrotnie i powiem, że niektóre pozycje zupełnie inaczej prezentują się po ponownym ich ukończeniu.

Do czego zmierzam?

Otóż dawniej nie mieliśmy takiego wyboru spośród dostępnych gier, jak dzisiaj, nauczyliśmy się cenić zakupione skarby. Kupowaliśmy gry od „znajomych pośredników", bo „oficjalny dystrybutor" to była wtedy czysta abstrakcja. Dziś łatwiej kupić grę, w zalewie nowych tytułów nie dostrzega się już zalet, tylko same wady.

Problemy z wewnątrz

Pisałem już, że recenzenci są jakby bardziej zgorzkniali i to rzeczywiście czuć, ale nie jest to sytuacja, która wzięła się znikąd. Pewnie wielu z Was pamięta euforię towarzyszącą przedpremierowym pokazom nowej generacji konsol. Liczby podane przez szefostwo Sony otwierały wszystkim w głowach małe klapki z napisem „wyobraźnia". Pamiętam dokładnie, jak w prasie pojawiały się pełne wizji komentarze, pseudoprofetyczne przepowiednie dotyczące nowych, cudownych gier. Zapanowało szaleństwo, oczami duszy widzieliśmy wyścigi samochodowe w nieograniczonym środowisku, interaktywne filmy akcji i kilkusetgodzinne eRPGi z bajeczną oprawą. Do dzisiaj trzymam te numery N+, bo choć okazały się naiwne, to tryskały zaraźliwym optymizmem i wspaniale się je czyta nawet dziś. No właśnie, „naiwne", to, co stało się później wszyscy już znają. Skończyło się na czczych obietnicach, a gry, jak to gry, dalej mają niewidzialne ściany, niską rozdzielczość i niedopracowane kody. To była gorzka lekcja, każdy dziś dmucha na zimne i w większości ma rację. Producenci gier udowodnili, że ich słowa należy brać w głęboki nawias, niech za przykład posłużą sławetne: The Bouncer i The Getaway, a przecież za nimi w wielkiej kolejce stoją całe tabuny innych gier. Dziś walka z fikcją i kłamstwem jest jednym z naczelnych zadań redaktora, przez co musi on niejako wyzbyć się swojej radości obcowania z nowymi tytułami. O nowej generacji konsol mówi się już ostrożnie, nawet producenci gier nie wychylają się za bardzo z opiniami, coraz częściej dziennikarze proponują poczekać z wyrokami i przypominają, że specyfikacje techniczne to tylko cyfry na kartkach.

Smutne to i przykre, ale nikt nie może winić za to redaktora.

Muszę przyznać, że odmalowałem tu dość fatalistyczny obraz naszej małej społeczności, ale nie jest to pełny jej wizerunek. Nadal kupuję N+, bo istnieją producenci gier, którzy ciągle dbają o gracza, ich marka jest sprawdzona i można w ciemno podziwiać nowe gry, które będą przynajmniej tak dobre, jak reklamuje je developer. Co do N+, to cenię je właśnie za ten beztroski zachwyt grami, miłość którą wyczuwa się w każdym zdaniu i słowie. Chłopaki z Neo+ potrafią zjechać grę, jeśli na to zasługuje, ale też nie szukają dziury w całym i potrafią zarazić czytelnika końską dawką optymizmu. Lubię wracać do tych czasów młodości, kiedy radości nie dało się ukryć za przesłoną ewentualnych niedociągnięć w grze i przyznam, że nowe numery pisma mi w tym pomagają.

I tak mamy nową dziesiątkę: Burnout 3. Zagrajcie pesymiści, przeczytajcie recenzję, cieszcie się póki jest jeszcze czas. Dla takich chwil warto grać.

Dagon ■ ■

Jeane Claude, z planu *Van Damme vs Seagal*: Mój kumpel mawiał kiedyś, że Wy w Polska to wszyscy doskonale znać się na polityka, komputer i piłka nożna. Chcecie posłuchać o moja nowa film? [...]

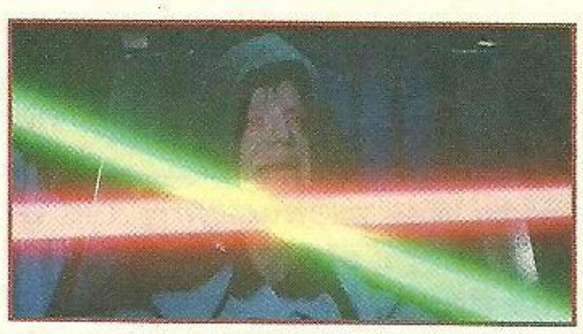
TO NIE JEST SILENT HILL!

Może Was zaskoczymy, ale wciąż czekamy na Silent Hill 4. Owszem, graliśmy w Silent Hill 4: The Room, ale w przypadku tej gry nazwa jest nieadekwatna i myląca. Powinna ona brzmieć: The Room, a być może: „The Room: Scent of Silent Hill".

Nie chcemy nikogo zniechęcać do The Room, to bardzo dobra gra, ale umiejscowiona dość mocno poza serią.
Przejdźmy jednak do rzeczy, czyli dlaczego uważamy, że The Room nie jest pełnoprawnym sequelem Silent Hill.
Najistotniejszy jest chyba brak trzech atrybutów z którymi kojarzy się seria mistrzów z Konami. Szczególnie brak latarki rzuca się w oczy. Jak na kolejny tytuł w serii przystało, grafika jest ładniejsza niż w SH3, po projektach lokacji widać, że to nie pierwsze przedsięwzięcie w którym zespół bierze udział. Ale niemal wszędzie jest jasno! Za jasno, żeby poczuć się niepewnie już przy pierwszych krokach w nowym pomieszczeniu. Pamiętacie to uczucie, kiedy wchodziliście do ciemnego pokoju? Chwile, gdy światło latarki padając na krzesło tworzyło niesamowite cienie, a Wy zatrzymywaliście się niepewnie, mimo że radio milczało. Walki, gdy cień przeciwnika pełza po podłodze i pokrywa pół ściany. Mrowienie w palcach trzymających pada w chwilach, kiedy nie wiadomo co czai się w korytarzu na granicy światła? Pamiętacie to wszystko? To teraz sobie wyobraźcie, że te miejsca są oświetlone. Nie jest już tak strasznie, prawda? Tak właśnie jest w tej grze, jasno. Na pewno nie przytulnie, ale w trakcie wędrówki uczucie bezpieczeństwa towarzyszy nam tak, jak uczucie niepewności przy każdym kroku w grach z serii Silent Hill. Dlaczego zrezygnowano z latarki, która tak wspaniale zagęszczała klimat? Odpowiedź, która wydaje nam się prawdopodobna, to chęć zerwania ze schematem i pokazania, że można zachować klimat bez latarki, która występuje już niemal w każdej nastrojowej grze.
Drugi brakujący atrybut charakterystyczny dla serii SH to radio. Narastający szum i wizgi powodowane przez zbliżające się monstra. Tego również nie doświadczycie w The Room. Właściwie to radio jest, ale nie przenośne tylko na półce w pokoju. Można w nim wysłuchać informacji o rzeczach, w których braliście niedawno udział (swego rodzaju podsumowania) i wiadomości lokalnych, luźno związanych z grą (na przykład o narodzinach i matkach w ZOO). To już nie da się wytłumaczyć dążeniem do oryginalności, tak jak w przypadku braku latarki. Może ktoś uznał, że radio nie pasuje do tej gry? Racja, radio to wręcz fetysz Silent Hill i nie pasuje do gry spoza serii.
Być może do tych dwóch modyfikacji przyczyniły się głosy krytyki, że seria jest w stagnacji i kolejne części nie wnoszą nic nowego. Ale chyba tym razem nastąpiła nadinterpretacja słów graczy.
I teraz trzeci, najważniejszy z brakujących atrybutów. Nie przespacerujecie się po znajomych ulicach Silent Hill. W grze nie ma naszego ulubionego miasteczka!!! Są skromne nawiązania do gier z serii: w pokoju Henry'ego wiszą zdjęcia z widokami Silent Hill. Są napomknięcia w rozmowach i tekstach. Są postacie i gadżety. Ale w Silent Hill nie znajdziecie się nawet przez chwilę.
Przeciwnicy też nie bardzo pasują. Pamiętacie pielęgniarki w szpitalach w grach z serii SH? Te, które są tutaj trudno nazwać pielęgniarkami. Wyglądają jak przerośnięte manekiny, jak nieudane podróby monstrów z Silent Hill. Głośno wrzeszczą, ale to zupełnie nie przeraża. Ogromne, dwugłowe, biegające na rękach stwory z dziecięcymi twarzami też nie straszą. Psy są dosyć podobne do tych występujących w Silentach i o nich nie można powiedzieć złego słowa. Najpowszechniejsze w grze są duchy. Zwyczajne, wychodzące ze ścian, z drzew, znikąd wreszcie, lewitujące, powyginane, ryczącо-jęczące indywidua. Nieśmiertelne i męczące na dłuższą metę, bo niektóre wstają natychmiast po znokautowaniu. Utrudnia to grę, ale w dosyć sztuczny sposób, a wywołuje w dodatku uczucie znużenia i zniecierpliwienia. Ciekawe ile razy będziecie przebiegać obok nich, mając dość walki. A duchy to przecież domena innej serii gier: Fatal Frame. Tam są dużo bardziej przerażające i nadają klimat całej zabawie.
Nawet z bossami jest inaczej niż w serii SH. Tutaj nie spotykasz się z nimi w trakcie całej gry, dopiero w końcowym jej stadium występuje zagęszczenie silnych indywidualności wśród przeciwników.
Historia, którą przedstawiono w The Room nie jest enigmatyczna, jak te w trzech grach serii Silent Hill. Właściwie wszystko jest wyjaśniane w trakcie jej opowiadania, nie zostawia miejsca na domysły i przypuszczenia, które w przypadku Silentów krążyły po głowie przez długie dni po kolejnym ukończeniu gry.
Druga i trzecia część przyzwyczaiły nas do osobnych ustawień poziomu trudności dla walki i zagadek. Tutaj tego nie ma. Może dlatego, że nie ma elementów, które stanowiłyby jakiekolwiek wyzwanie dla szarych komórek? W tej grze raczej nie zadumasz się nad jakąś łamigłówką. Przedmiotów, które znajdziesz, zazwyczaj użyjesz w sąsiedniej lokacji. Po trzech godzinach przedzierania się przez jasne pomieszczenia, pełne duchów, które powalałeś już kilka razy, zatęsknisz za chwilą na odsapnięcie przy fortepianie, czy półce z porozrzucanymi książkami. I jeszcze jedna rzecz. Nie dajcie się zwieść oglądając intro w grze. Tam nie widać braku latarki i radia. Tam potwory i duchy są przerażające. Jest strasznie i mrocznie. Niestety, tylko tam.
Co by było, gdyby na rynek trafiła gra The Room? Bardzo fajna, podobna nieco do kultowych Silentów, ale i do świeższych Forbidden Siren, Fatal Frame 2, a nawet do niedocenionego Clock Tower 3. Fani rozpoznaliby od razu pewne smaczki nie nachalnie nawiązujące do serii SH, wstawione przez autorów. Zdjęcia, maskotka króliczka, jezioro, Sullivan. My nie powiedzielibyśmy złego słowa, wręcz przeciwnie, odebralibyśmy to jako niezły chwyt podgrzewający atmosferę przed Silent Hill 4.
Tylko czy gra o tytule The Room sprzedałaby się równie dobrze, co gra mająca w tytule magiczne Silent Hill i cyferkę 4?
Marketingowcy pewnie głosowali na nie, ale np. na plakatach filmowych na porządku dziennym jest epatowanie tekstami w stylu „nowy film twórców YYY" i to działa.
Ridley Scott nie robi samych filmów z Alien w tytule, a przecież ludzie chodzą do kina oglądać jego dzieła. My do Forbidden Siren podchodziliśmy ze sporą dozą entuzjazmu, kiedy dowiedzieliśmy się, że w projekcie biorą udział niektórzy z teamu odpowiedzialnego za serię SH. I nie zawiedliśmy się.
Z The Room mogło być tak samo.
Zagrać musicie! Zobaczycie sporo rzeczy, które na długo zapadają w pamięć. Ale czujcie się ostrzeżeni, to nie jest Silent Hill 4.
DC Pak & CAT ■ ■

PS: Tekst powstał na podstawie japońskiej wersji The Room.

OD REDAKCJI: Absolutnie jesteśmy zainteresowani Waszymi odczuciami po kontakcie z daną grą nawet, a raczej przede wszystkim wtedy, jeśli są inne niż nasze. Chętnie podyskutujemy. Ponieważ ten tekst pojawił się w ostatniej chwili, Qoora będzie polemizował za miesiąc. A Wasze opinie?



STAR WARS VERY SPECIAL EDITION

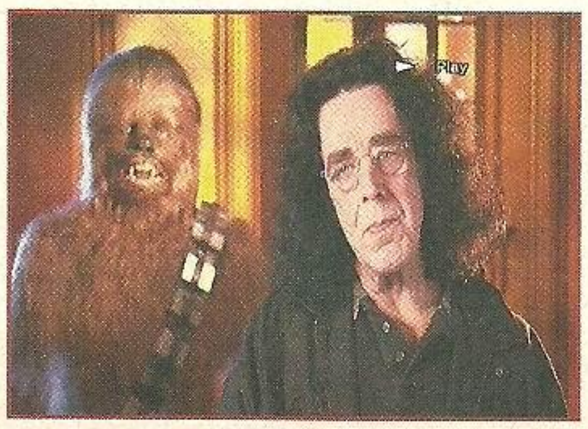
George Lucas nie lubi nadmiernie rozpieszczać fanów Gwiezdnych Wojen. Na wydanie DVD wszystkich trzech „starych" Epizodów (choć ja wolę je nazywać „Oryginalną Trylogią") kazał nam czekać aż siedem długich lat od pojawienia się DVD, jako nowego nośnika obrazu i dźwięku.

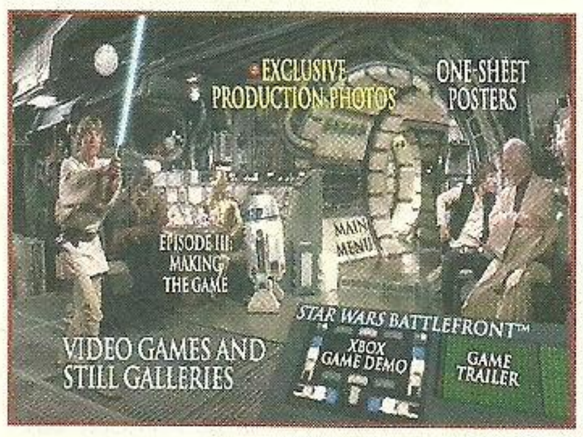
Siedem! A mogło być osiem, albo i dziewięć, ponieważ plotki głosiły, że Oryginalna Trylogia ukaże się na DVD dopiero w jakiś czas po premierze ostatniej części trylogii Jar-Jarów. Ale nic straconego – gdy tylko wyłoni się następca formatu DVD i choć trochę upowszechni się format HDTV, Lucas sprezentuje nam zapewne wszystkie sześć części Star Warsów w superhiperwydaniu De Luxe z Gwiazdą Śmierci do samodzielnego złożenia z miliona części. I kupię je nawet za ostatnie pieniądze, i złożę te cholerną Gwiazdę – bycie maniakiem zobowiązuje.

I find your lack of faith disturbing

Po obejrzeniu Epizodu IV: Nowa Nadzieja na DVD byłem lekko rozczarowany – kolory nie są tak nasycone jak we współczesnych filmach, miecze świetlne nie świecą z taką mocą, czasami są problemy z obrazem i dźwiękiem. Pomyślałem sobie – „Co oni robili przez te wszystkie lata? Przecież to wcale nie wygląda lepiej niż Special Edition z 1997 roku na kasetach video!". Z nabożną czcią zdjąłem z półki nieco zakurzone pudełko ze starą wersją, podłączyłem od dawna nie uruchamiany magnetowid i przekonałem się na własne oczy, że jednak zrobili bardzo, ale to bardzo dużo. Czerń jest czarna, kolory w miarę możliwości o wiele lepsze, a przede wszystkim udało im się jakimś cudem dodać do tego dźwięk w Dolby Digital, który naprawdę potrafi powalić na ziemię. Dobra robota, biorąc pod uwagę, że Epizod IV powstał, jakby nie liczyć, dwadzieścia siedem lat temu. I jest moim rówieśnikiem. Właśnie przy nim mieli zresztą najwięcej pracy specjaliści od czyszczenia, koloryzowania i ulepszania obrazu z Lowry Digital Images i spisali się dobrze, choć podobno ich szef, John Lowry powiedział, że gdyby miał czas to jeszcze by nad Epizodem IV popracował, bo był to „najbrudniejszy i najbardziej zniszczony film, nad jakim miałem przyjemność pracować". No to zobaczymy, jak mu pójdzie przy wersji HDTV, za tych kilka kolejnych lat.

Pomimo niemal trzydziestki na karku film nadal świetnie się trzyma, wprawdzie jak na współczesne standardy akcja jest zdecydowanie za wolna, to kilka świetnych scen i bez mała dwudziestominutowy finał wszystko wynagradza. Pamiętać trzeba również, że wtedy nie było komputerów odwalających całą robotę za scenarzystów – tu, podobnie jak i w następnych dwóch częściach, wszystko latało na żyłkach, a powierzchnia Gwiazdy Śmierci była makietą o rozmiarach mniej więcej stołu bilardowego. Nie mogło się obyć bez delikatnych zmian

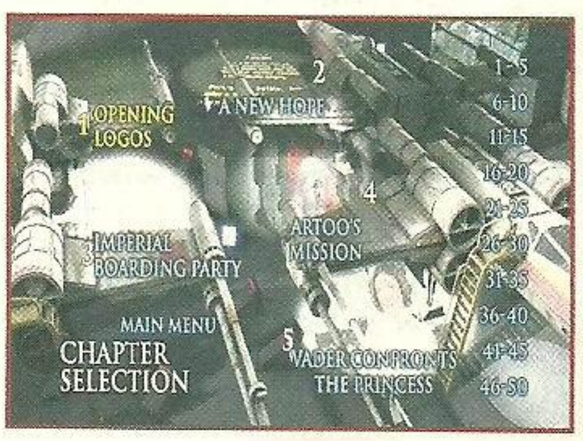




w niektórych scenach w porównaniu ze Special Edition. I tak na przykład Jabba podczas rozmowy z Hanem tuż przed odlotem z Tatooine wygląda o wiele naturalniej, ale nadal nie tak dobrze jak Hutt pokazany w Epizodzie I: Mroczne Widmo. Aha, pewnie nie pamiętacie, ale oryginalnie Jabba był jakimś tłustym, brudnym koleżką w kożuchu bez rękawów i wyglądał jak pastuch, a nie mafiozo trzęsący całą okolicą.

No, I'm your father!

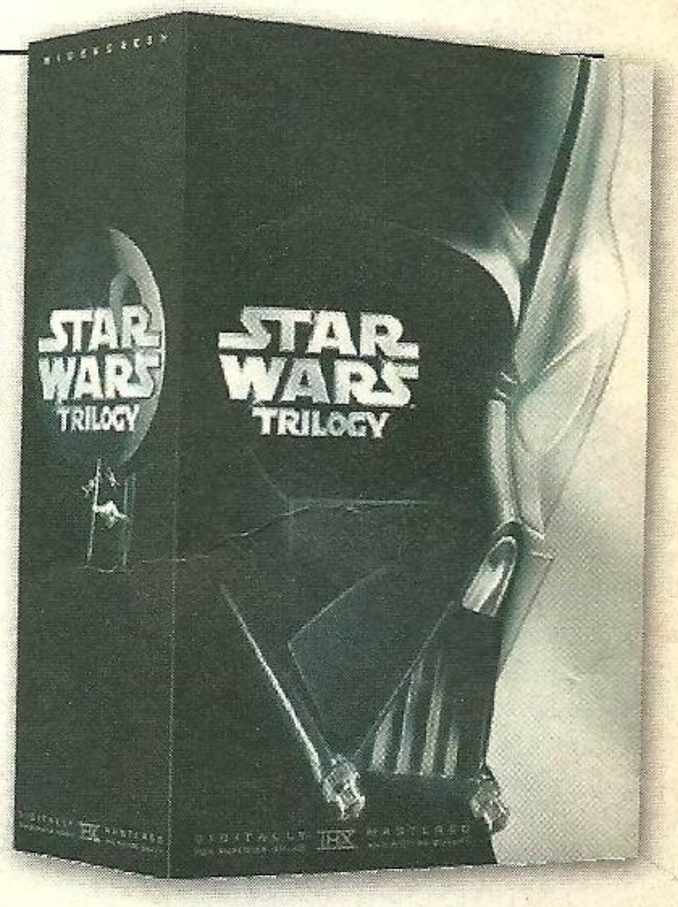
Moja ulubiona część Oryginalnej Trylogii, wyreżyserowana została przez jedynego gościa (Gościa!), który dał radę przeforsować swoją wizję Gwiezdnych Wojen – Irvina Kershnera. Dzięki temu film jest zdecydowanie najmroczniejszą częścią i nie sądzę, żeby Epizod III: Revenge of the Sith przebił go pod tym względem. Nawet pomimo zapewnień Geroge'a, że będzie mrocznie i strasznie – już ja znam jego skłonność do małych, słodkich stworzeń, ckliwych chwytów i przygłupawych istot. Czy w dwóch pierwszych Epizodach znalazł się choć jeden alien, który mógłby się równać z Chewbaccką? Nie. Był za to Jar-Jar. I tego Lucasowi fani nigdy nie zapomną. Ale dzieciom się podobał i narzekania „staruchów" nic tu nie zmienią – George wychowuje sobie w ten sposób nowe pokolenie fanów. Za to nowa wersja Imperium Kontratakuje to miód na nasze serca. Pomimo, że film jest zaledwie o trzy lata młodszy niż Nowa Nadzieja z obrazu dało się wyciągnąć o wiele więcej. Widać wyraźnie, że wtedy kaski na dobrą taśmę filmową Lucasowi już nie brakowało. Obraz jest lepszy, dźwięk również. Ogląda się to z wielką radością, a usunięcie kretyńskiego wrzasku Luke'a podczas lotu w dół szybu na Bespinie naprawdę mnie ucieszyło. Bowiem dotychczas przekonywałem się na siłę, że ten nieszczęsny okrzyk jest jak najbardziej na miejscu i w ogóle. Nie, nie był na miejscu. Za to na miejscu jest nowy Imperator, czyli Ian McDiarmid, a nie to „coś", co było widoczne podczas videoaudiencji Vadera u Imperatora w oryginalnym filmie. Dodatkowo rozmowa jest dłuższa o kilka linijek tekstu, z których wynika, że Imperator wie, iż Luke jest synem, a Vader albo tego nie wie, albo tylko udaje zdziwienie... Co oczywiście zmienia dotychczasową wymowę tej sceny. Głos również podkłada Ian. Podobnie jest z Bobą Fettem – pod niego głos podłożył Temuera Morrison i zrobił to dobrze, ale „stary"



głos był moim zdaniem lepszy – twardszy, bardziej chropowaty, od zawsze kojarzył mi się Fettem, a i słynne „He's not good to me dead" brzmi teraz jakoś słabiej. O tym, że Bespin wygląda o wiele lepiej niż w oryginale z 1980 nie muszę chyba wspominać – już siedem lat temu w Special Edition dodano tam kolorów i tel, by miasto w chmurach ożyło. Jeżeli wygrzebiecie gdzieś pierwotną wersję będziecie w szoku, jak pusto i blado to niegdyś wyglądało. Ja byłem.

Revenge of the Jedi

W pierwszej wersji tak właśnie miał brzmieć tytuł Powrotu Jedi, ale George doszedł do wniosku, że zemsta nie przystoi Jedi. Podobno dość późno zresztą – wyprodukowano już trochę gadżetów i plakaty reklamowe. Ale co się odwlecze to nie uciecze, jak głosi mądrość ludowa. Pomysł wrócił po dwudziestu latach i Epizod III: Revenge of The Sith zamykający i wiążący w założeniu całą historię bez skrępowania sięgnął po część starego tytułu. Powrót Jedi nosi o wiele wyraźniejsze znamiona Lucasowatości niż Imperium – pocieszne i misiowate ewoki nieodmiennie wyciskają łzy z oczu niewiast, ale mnie osobiście drażnią. Za to cała reszta jest naprawdę świetnym kawałkiem kina, a finałowe sceny walki trójkąta Vader/Luke/Imperator do dziś powodują u mnie gęsią skórkę. Nie obeszło się jednak bez swego rodzaju „profanacji" – oryginalna zjawa Anakina zagrana przez Sebastian Shawa, a ukazująca się pod koniec filmu w towarzystwie Yody i Obi-Wana została zastąpiona przez „nowego" Anakina, czyli Haydena Christensena i średnio mi tu pasuje (choć podobno w Epizodzie III ma się to wyjaśnić, ciekaw jestem jak). Na szczęście nikt nie wpadł na pomysł zastąpienia w tej scenie sir Aleca Guinessa przez Ewana McGregora... Aha, rancor podczas walki w jamie w pałacu Jabby wygląda teraz lepiej, dzięki usunięciu śladów po blue boxie, czyli pewnej różnicy kontrastu pomiędzy tłem a nałożonym obrazem, z czym niegdyś kinematografia miała wielkie problemy. Audio w tej części ma się chyba najlepiej, choć i tak we wszystkich trzech filmach jest nieco przesterowane na głośnik centralny, ale najwyraźniej nic więcej nie dało się zrobić z ponad dwudziestoletnim materiałem.



Star Wars: Battlefront

Dodatkowa płyta z bonusowymi materiałami nie zawodzi jako całość, choć w szczegółach już nieco tak. Cała masa filmów dokumentalnych i oryginalnych zdjęć oraz wywiadów to kolosalna gratka dla fanów Gwiezdnych Wojen – wreszcie można zobaczyć jak przechlapane mieli aktorzy grający C-3PO i R2-D2 i jak bardzo Peter Mayhew jest podobny do Chewbaccki, hehe. Szczególnie duże wrażenie robi film Empire of Dreams: The Story of Star Wars Trilogy – bite dwie i półgodziny unikalnych zdjęć z planów filmowych i wywiadów oraz kilka usuniętych scen. Niesamowita sprawa! Jednak wiele scen wyciętych z Trylogii nie pojawia się na płycie z dodatkami, nawet pomimo tego, że istnieją – kiedyś ukazało się na PC multimedialne kompendium wiedzy o starych Epizodach, jakoś tak właśnie koło premiery Special Edition na kasetach wideo i tam miałem je okazję po raz pierwszy zobaczyć. Hmm, jak się tak dłużej zastanowić, to superhiperwersja jest po prostu nieunikniona... Aha, z ciekawostek – na płycie znajduje się demo Star Wars: Battlefront na Xboxa – bardzo przyjemnie wybijało mi się rebeliantów i ewoki na Endorze, śmigało speederem pomiędzy drzewami i majestatycznie kroczyło AT-ST. Super sprawa.

The Force will be with you, always

Moje marzenia zostały wreszcie spełnione – trzy najlepsze, fantastyczne filmy w jednym zestawie, poprawione, udźwiękowione i dopasione niezłą płytką z dodatkami. Mus dla każdego fana Gwiezdnych Wojen, a młodsi też powinni wreszcie sprawdzić, jak działa magia Gwiezdnych Wojen, której, niestety, w nowych Epizodach tak niewiele pozostało. Mimo wszystko trzymam jednak kciuki za Zemstę Sithów...

Marcellus ■ ■

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

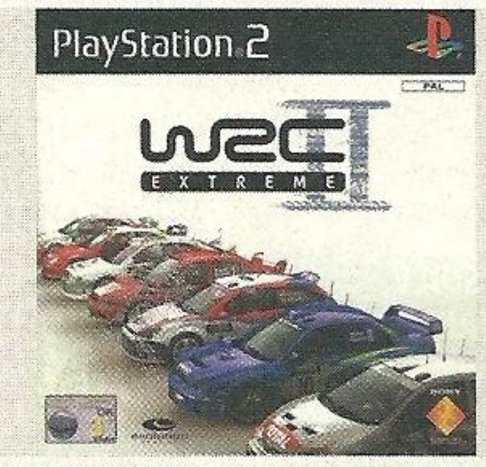
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów**

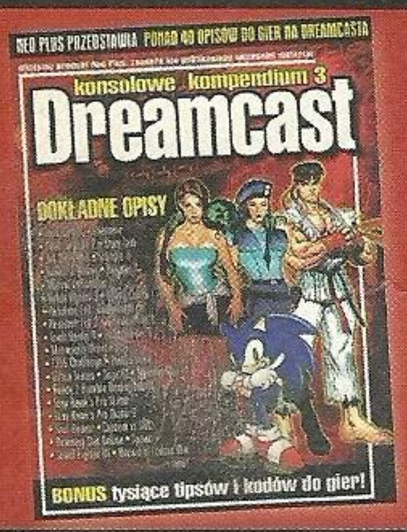
Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za **5 numerów**, dostajesz **6 numerów**

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!

PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY, DOWOLNEJ KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2.
(ważne do wyczerpania zapasów)





Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - **KK1**
Konsolowe Kompendium 2 - **KK2**
Konsolowe Kompendium 3 - **KK3**

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - **P12**
Prenumerata 6 numerów - **P6**

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - **N01**
Neo Plus nr 11 - **N11**
Neo Plus nr 21 - **N21**

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu adresu.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

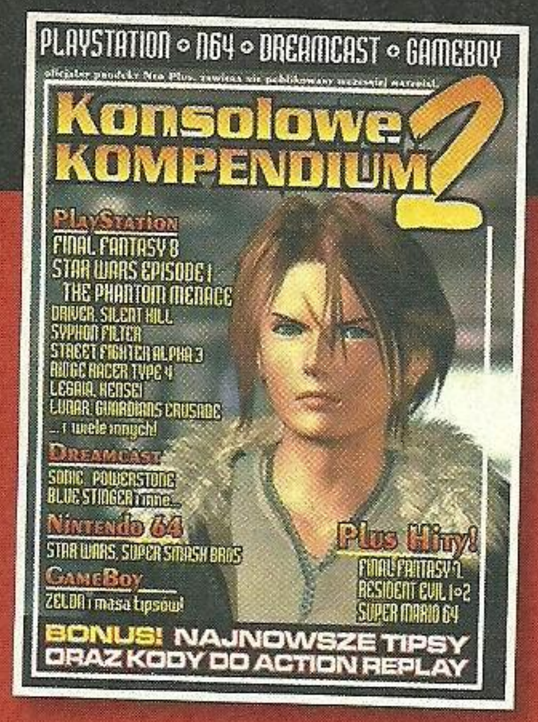
Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

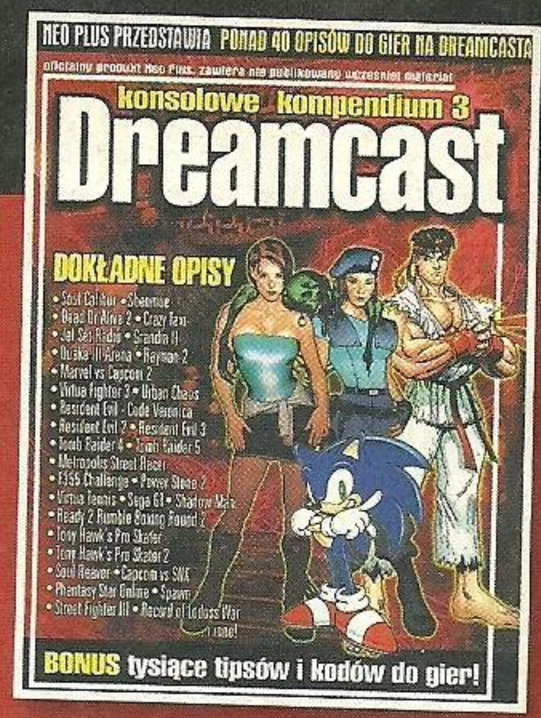
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier.
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22, 23 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, Koudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, Virtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon **EXTRA:** Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001, **EXTRA:** Tokyo Game Show jesień 2000 - naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007 TWINE
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena,
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Silent Scope, SSX, Smuggler's Run, MClub

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, R2Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record of Lodoss War, Fear Effect Retro Helix cz.1
RECENZJE: NBA Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan
EXTRA: Grand Theft Auto 3 - raport, Get Connected - z Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lip/sierp 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2

NEO PLUS nr 38 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Ace Combat 04, Dynasty Warriors 3, Giants,
EXTRA: Final Fantasy X - Banan przygląda się grze, Virtua Fighter 4, sekrety GTA3

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, **EXTRA:** NEON - sześć stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 43 maj 02
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4,
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpień 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesień/paźdz. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: Silent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift, RTL Skispringen 2003

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

Człowiek zbliża się do siedemdziesiątki to i mniej mu się rzeczy podoba. Fanatycy Sudeki dali sobie spokój, pojawiły się głosy amatorów i przeciwników armii, a także odrobina krytyki nie do końca konstruktywnej. Aha – jedną trzecią FAQ zabrało młode i prężne forum. Niech rośnie, ale będę łypał na nie okiem. Żeby się nam tutaj za bardzo... tego... [banan@neo-plus.pl]

AMATOR MAŁEGO

Dzień dobry, Cześć i Czołem! Piszę gdyż od kilku dni mój niezmącony spokój i równowagę ducha trapi pewien dylemat. Mianowicie załóżmy, iż mam kolegę który dotąd był zapalonym, brzydko mówiąc, pececiarzem i jedynym czynnikiem powodującym u niego zainteresowanie światem konsolóf była fascynacja przenośnymi grajkami firmy Nintendo (kolega jest oczywiście postacią fikcyjną, wymyśloną przez autora tekstu, także z góry przepraszam za ewentualne zbieżności z wydarzeniami realnie mającymi miejsce).

Naturalnie. Lecisz dalej.

Przez jego ręce przeszły/przeleciały/śmignęły (niepotrzebne przekreślić) wszystkie modele Gejboja: (tak nazywała je jego mama, która ze światem elektronicznej rozrywki nie miała zbyt wiele wspólnego) od leciwego klasycznego szaraka po SP (na którego szkoda mu jednak było pieniędzy ze względu na cenę i fakt posiadania wersji wcześniejszej). Szanował swoje konsole oraz darzył je wielkim i odwzajemnionym uczuciem zwanym popularnie miłością.

Nie chcę próbować sobie tego nawet wyobrażać.

To iż nie zainwestował nigdy w konsolę stacjonarną wynikało głównie z jego sytuacji finansowej oraz braku wsparcia (również finansowego) ze strony rodziców.

Poziom tolerancji u nas leży i płacze. Niewielu mamy w kraju opiekunów, którzy byliby w stanie wysupłać ciężko zarobione grosze i dać synowi na kupienie akcesoriów do czegoś pogardliwie zwanego GejBojem.

Aż tu nagle nadszedł dzień 18 urodzin tegoż bliskiego mi kolegi i po skrzętnym przeliczeniu gotówki, którą udało mu się uciułać (a kosztowało go to bardzo dużo, szczególnie ze względu na to iż miał liczną rodzinę, a jej ogromny procent stanowiły lekko otyłe, nieogolone i wiecznie spocone ciocie, którym 50-tka stuknęła 20 lat temu i które o zgrozo mają niezdrowy zwyczaj proszenia o soczyste buzi w ramach podziękowania za prezent) oraz zajrzeniu na stronę jednego z serwisów internetowych zajmujących się sprzedażą wysyłkową ogólnie pojętego sprzętu do grania „na telewizorze", wykalkulował sobie iż stać jest go na zakup tego o czym zawsze marzył - konsoli stacjonarnej.

Mi się zamarzyła pozycja nauczyciela, który zamaszystymi ruchami czerwonego cienkopisu wykreślałby rozdmuchane zdania z Twojego wypracowania.

Bez dłuższego rozwodzenia się nad tematem ostatecznie wybrał PS2. I tu pojawiło się pytanie: w co grać???

No i tu pojawia się problem. W przypadku udzielenia odpowiedzi na takie pytanie możemy spodziewać się zalewu innych listów i maili od osób, które potrzebują spersonalizowanej porady. No ale lecimy.

Wybór gier na Pleja Drugiego (ale nieostatniego) jest w tej chwili przeogromny (kilka lat od premiery już w końcu upłynęło), a on nie miał pojęcia od czego zacząć. I tu zaczyna się wasze zadanie Droga Redakcjo. Wiedząc iż nie lubię... tzn. TEN Kolega nie lubi: naparzanek (chyba że chodzonych) i wszelkiej maści symulatorów oraz piłek nożnych; toleruje acz nie czci samochodówki, fppki (chociaż z myszką i klawierką to co innego niż na padzie) i skradanki; bezgranicznie kocha zaś wszelkie ToniHołki i rpgi z lekką nutką dekadencji oraz lubuje się w GTA. Czy wiedząc to potrafilibyście dobrać i dopasować do jego portretu psychologicznego (który sobie na pewno jakoś względnie zarysowaliście czytając ten list) oraz upodobań, gry które ewentualnie mógłby kupić wraz ze swoją nowiutką konsolą!

Wybór jest prosty: w niedalekiej przyszłości Tony Hawk's Underground 2, Grand Theft Auto: San Andreas, teraz Urbzów, Final Fantasy X, Driv3ra. No dobra – ta odpowiedź na list ma być w rzeczywistości zachętą do zadawania takich pytań, w których możecie nawiązać dyskusję z innymi czytelnikami – czyli na forum www.neo-plus.pl. Tam spokojnie można sobie wymienić opinie, nabluzgać na kogoś, dostać bana, wybłagać jego cofnięcie, napisać jakiś wątek, który jest lustrzaną kopią tego, który tydzień wcześniej założył Sephiroth85 albo KenMasters18 i zostać za to zniszczonym przez współforumowiczów... Słowem – przednia zabawa i kupa śmiechu.

Wiem iż jest to nie lada orzech do zgryzienia Droga Redakcjo, ale ufam waszemu instynktowi graczy hardkurowych i liczę, iż skrobniecie coś w odpowiedzi na mój list. Zawsze kochający i trzymający kciuki za dalszy rozwój czasopisma **Mashiueki.**

PS: Przepraszam za nieprawidłową formę listu (brak podziału na wstęp, rozwinięcie i zakończenie) ale nigdy nie lubiłem sztywnej etykiety jaką rządzi się świat ludzi pióra (ale akapicik na początku elegancki, nie?). Po prostu zbyt luźny ze mnie gość.

Trochę wymuszony i rozciągnięty do oporu, ale niech Ci będzie.

NIEWESOŁY

Dam sobie spokój z wstępem, bom nie w humorze. Niby powinienem się cieszyć: pierwszy raz zwracam się do was jako prawdziwy konsolowiec.

O, następny. Bilans nawróceń tegomiesięcznego FAQ'a: dwóch więcej z kolejce do konsolowych niebios.

Nie emulatorowiec, ale posiadacz prawdziwej, stacjonarnej konsoli. Od dawna się do tego przymierzałem: najpierw miał być Saturn, potem N64, Dreamcast, a w końcu padło na GC.

Ale, jak widzę, nie bardzo Ci się spieszy. A skoro już troszkę się wstrzymałeś to poczekaj jeszcze chwilkę i kup X-Station 3, chociaż pewnie ostro zakasuje je Playtendo.

Swoją drogą czyż to nie ironia, że za każdym razem myślałem o sprzęcie, który kończył raczej marnie?

Powiem tak: nie musisz podsyłać mi swoich typów do losowania szczęśliwego numerka.

Bez specjalnego sukcesu, po prostu odchodził... GC niby jeszcze żyje, ale, nie oszukujmy się, chyba powoli zmierza ku kresowi swego konsolowego istnienia.

Też tak sądzę od jakiegoś czasu, co nieodmiennie zyskuje mi nowych fanów wśród kultystów Przedwiecznego N.

Ale to nieważne: mam konsolę, a mimo wszystko gry na nią są, były i jeszcze przez pewien czas będą. Czyli nie ma powodu do zmartwień. Teoretycznie. Bo nie wspomniałem jeszcze, że mojego GaCka kupiłem bez pozwolenia, ba, właściwie mimo wyraźnego zakazu.

Wow. Przegapiłem coś? Człowiek na chwilę się odwróci czy zapomni, a tu już wyskakują z pozwoleniami? Elitarność klubu N zaczyna budzić moją niezdrową ciekawość.

Zdecydowałem się jednak na ten szaleńczy ruch i nie żałuję. Miałem cichą nadzieję, że rodzice (zwłaszcza tata) się nie dowiedzą.

Aha.

O ja głupi... Po trzech dniach, po kolejnej małej sesji (w Rogue Leadera, jedyną na razie grę), spakowałem jak zwykle sprzęt do pudła i schowałem w bezpieczne miejsce.

Ostrożność przede wszystkim.

Sprzęt, ale nie instrukcję. Reszty chyba nie muszę opisywać: ojciec chciał wziąć gazetę, a tu niespodzianka. A dalej klasycznie: trudne rozmowy, sankcje, utrata zaufania...

Nie wiem czy kablujący tata łatwo odbuduje Twoje, ale myślę, że powinieneś dać mu szansę. W końcu to rodzic.

Wysoka cena. Bardzo.

Racja, ale musiał się z tym liczyć.

Ale właściwie nie żałuję swego karygodnego czynu.

Dobra. Żeby móc Ci współczuć albo cokolwiek doradzić, musiałbym wiedzieć, czy właśnie w ten sposób spożytkowałeś kasę, która miała iść na komunijny prezent dla siostry, czy też postanowiłeś w tenże sposób spożytkować własne, ciężko zarobione pieniądze. I ile masz lat. I tak dalej i tak dalej. Ponieważ jednak tych wszystkich informacji nie mam gratuluję odwagi i oddania sprawie. Co prawda mogłeś wybrać sobie konsole, na których jest większy wybór gier oraz w miarę szybko pojawiająca się „platyna", ale dokonałeś wyboru. Wierzę, że takiego, z którego będziesz zadowolony, nawet pomimo ostatnich kłopotów.

Zrobiłem to, co prędzej czy później i tak bym zrobił. Bo ja się po prostu urodziłem konsolowcem i nic na to nie poradzę. I, czy się to komuś podoba czy nie, jeszcze przez długi czas tak zostanie. A piszę o tym, bo mam nadzieję, że będę tu zrozumiany. Żegnam i do następnego razu.
Uuk "le fils prodigue"

Piękna sprawa. Rozejrzyj się na necie za innymi fanami Twojej konsolki – odnoszę wrażenie, że to mocno wspierająca się wzajem ekipa.

OSTATNI STRZAŁ Z KOSZAR

Czołgiem Banan. Właśnie skończyłem czytać FAQ wrześniowego numeru Neo+. Przykre jest to, że jeszcze gdzieś w Polsce są takie jednostki, w których biedni poborowi zamęczają się długimi służbami czy rejonami.

Powiedziałbym, że raczej życiowe.

Każdy młody na początku dostaje w kość, ale pocieszające jest to, że każda szkółka w końcu się kończy, a zaczyna cudowny okres na macierzystej jednostce.

Na tym przykładzie wszyscy możemy sobie zaobserwować, że pojęcie „cudownych okresów" różni się w zależności od człowieka, sytuacji i mnóstwa innych czynników.

Ja trafiłem elegancko, bo od około dwóch miesięcy nie rozstaję się z moim Xboxem. Codziennie po skończonej służbie zasiadam do konsoli i spędzam tak resztę dnia. Ale to jeszcze nic, ponieważ nawet telewizor sobie z domku przywiozłem, bo poprzedni nie miał wejścia euro. Pewne jest, że nie jest kolorowo i nie każdy trafi tak jak ja. Ale jak chce ktoś zaryzykować to proszę bardzo, może akurat się uda. Ale osobiście nie ma to jak kochany ciepły domek. A ja swoje wojsko odsłużę grając w Full Spectrum Warrior. I to by było na tyle, a przy okazji pozdrawiam całą redakcję i wszystkich tych którzy są w wojsku i nie mieli tyle szczęścia co ja, no i oczywiście moją kochaną dziewczynę Anusię. SPOCZNIJ.
Spodek

Pozdrawiamy Spodka – jeżeli to ten o którym myślę, to trochę bardziej, jeżeli nie – to tylko odrobinę mniej. A przy okazji - kończymy temat jednostek wojskowych i gier konsolowych, bo chcę uciąć temat zanim ktoś oskarży mnie o organizowanie ochotniczego organu komendy uzupełnień na łamach enplusa.

46800 SEKUND DO NIEBA

Heyah! To znowu ja. A raczej Ja, heheh („co za idiota...")... no dobra - do rzeczy. Ten tzw. „list" wysyłam do Pana Banana da Mana, ale w zasadzie zwracam się do sz. red. nacz. Gulasha; mam pytanie. Zauważyłem mianowicie pewną niekonsekwencję u Master Czifa.

Buhahahahaha! Czekałem na ten moment od lat i w końcu się doczekałem! Słowa szatański chichot nawet nie próbują oddać tego, co wydobyło się z mojego gardła po przeczytaniu powyższych słów.

O co chodzi? A o to - recenzja Beyond Good & Evil: jako wadę Big Boss podał „Długość [gry]. Dziesięć do dwunastu godzin". Ostatni numer - artykuł „Unfinished Business" - fragment „Co

nam przeszkadza w kończeniu gier?" - Gulash napisał: „jeśli przejście jakiejś pozycji od początku do końca zajmuje więcej niż piętnaście godzin, to szanse obejrzenia przeze mnie zakończenia oceniam jako minimalne". Hmm... HMM... To jak w końcu Pan Ghoul-Ash uważa, lepiej żeby gra była dłuższa, czy krótsza??

Cholera, phunckY, byliśmy obaj tak blisko zdetronizowania tego tyrana i pokazania światu, jaki jest naprawdę. Niestety tylko „bardzo blisko". Sam nie masz pojęcia jak bardzo zapaliłem się do myśli wychwycenia i napiętnowania tej żenującej wpadki, ale wygląda na to, że z powyższego wynika jedynie, że preferowany czas ukończenia gry dla Gulasha to zamknięty z obu stron przedział pomiędzy dwunastoma a piętnastoma godzinami. Z tego prosty rachunek: ideałem będzie gra, którą kończy się w trzynaście godzin i trzydzieści minut.
Jeżeli więc wszystko dobrze zrozumiałem bierzcie w ręce stopery i siadajcie do Burnout World Tour. Odpowiedź na pytanie „za co ta dziesiątka", kryje się jakieś 46 800 sekund od momentu rozpoczęcia zabawy.

Pytam z czystej, prowadzącej do piekła ciekawości... wiem, wiem - zależy od tytułu, jego oprawy, fabuły itd. - po prostu zastanowiła mnie ta niekonsekwencja.

Jaka tam niekonsekwencja. Nie sądziłem, że kiedyś to powiem, ale matematyka – ta królowa nauk właśnie dokładnie odpowiedziała nam na stawiane przez Ciebie pytanie.
I kilka innych przy okazji.

Oczywiście no offence, buddy - rispekt, bujaka etc. - Recenzja Super Mario 64 w śp. SS skusiła mnie do zanurzenia się w barwny, uzależniający, zajefajny świat gier video... Ale jak to w końcu ma być z tą długością, Mr. Gulash, hę? :]
phunckY

Człowiek jest tylko zbiorem liczb phunckY, tylko zbiorem...

ORŁY KAMILA

Cześć. Siedziałem sobie na kanapie, oglądałem mecza naszych orłów

Teraz pytanie: jaki mecz oglądałeś – z Irlandczykami z północy czy z Anglią? Albo inaczej, czy do napisania listu do enplusa inspiruje dobry czy zły występ naszej reprezentacji?

i czytałem faq. W pewnym momencie przyszła mi do głowy myśl, aby coś wystrugać na kompie i wysłać do ciebie. Nie wiem czy to opublikujesz. Jeżeli nie, na pewno płaczu nie będzie. Czytam wasze pismo już dosyć długo (ok. 2 lata), kupuje co miesiąc i wspomagam waszą kieszeń regularnie. Poruszę kilka spraw i nie zajmę dużo czasu.
Pierwszą będzie temat bardzo stary i poruszany wielokrotnie, a mianowicie ceny gier. Byłem w Stanach i miałem okazje zwiedzić wiele sklepów m.in. z grami. Ceny wahają się od 20 do 50 dolców. Jak na Stany niedużo, jak na Polskę za dużo. Sytuacja w Stanach jest nieco lepsza, aczkolwiek i nasza z roku na rok się poprawia. Gry można kupić po coraz niższych cenach, a sklepy biją się o klientów, co jest dla nas bardzo korzystne. Starsze tytuły już za 60 zł, nieco nowsze, lecz nie najnowsze po 90 więc nie jest tak źle. Oczywiście jeśli ktoś chce pograć w nówki typu PES4 musi wyłożyć grubszą kasę lecz może poczekać, a to dla jego kieszenie będzie zbawieniem. Podsumowując. Wystarczy dobrze poszukać, a nie ciągle narzekać, a na pewno znajdzie się coś dobrego i w miarę taniego.

Nie „zawsze" i nie „wszędzie", ale faktycznie jakby popróbować i poszukać, to z pewnością znalazłoby się coś ciekawego. I nie mam na myśli towaru spod lady, ale jakichś klubów zrzeszających amatorów danej konsoli w danym rejonie. Z pewnością dałoby się wymieniać, okazyjnie kupować używki (nie, nie te) czy jakoś inaczej wchodzić w posiadanie gier fajnych. Tylko sprawa wygląda tak: naprawdę trzeba się postarać.

Kolejna rzeczą do poruszenia jest wasza robótka. Jakie trzeba mieć wykształcenie, aby zostać recenzentem. Jaką szkołę najlepiej skończyć?
Fascynuje mnie taka praca i chętnie podążyłbym w tym kierunku.

Czytasz to Neo i czytasz od dwóch lat, a jeszcze nie zauważyłeś, że temat pojawia się okresowo w co bardziej podłych sezonach? Odpowiem po raz ostatni. Nie siedzieć i się zastanawiać. Trzeba coś robić ze swoim hobby i trzeba umieć pisać, a szkoła ma tu niewiele do rzeczy, no chyba że szkoła imienia Nplusa...

Jeszcze jedno mianowicie Showdown: Legends of Wrestling. Wasza ocena była za wysoka (mimo że była i tak niska) takiego gniota powinno umieścić się w dziale zakazane. Niestety jeszcze przed nowym numerem N+ kupiłem tę grę i za każdym razem jak ją załączam mam ochotę wywalić ją przez okno. Tylko kasy żal. A przy okazji, kiedy premiera WWE Smackdown vs. Raw? trzym sie
Kamil1422

Mac: Moja ocena (3.5 dla przypomnienia) i tak wysyła Showdown prosto do kosza na śmieci, tyle że będzie leżał w miarę blisko powierzchni. Gry Midasów leżą głębiej i uwierz mi, są o wiele gorsze. A poza tym lubię Stinga i Breta Harta i za każdego dodałem po pół punktu ;) Masz też nauczkę – przed zakupem gry sprawdź, co mówi N+, hehe. A Smack prawie na pewno ukaże się 19 listopada.

PRO LIGA

Witam, piszę do Was (najlepszego pisma konsolowego w Polsce) w związku z Pro Evolution Soccer 4, chciałbym dowiedzieć się tylko jakie kluby występować będą w lidze hiszpańskiej? Z góry dziękuje i pozdrawiam całą ekipę N+ nie tylko za rewelacyjny 68 nr gazetki, ale za całą działalność.
xxx
PS: Superowo, że znaleźliście miejsce na Final Fantasy XI.

Mac: Nie będę ich tu wypisywał, bo miejsca szkoda, ale wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że będzie to cały skład tegorocznej Primera Division, a to już sam możesz sobie sprawdzić.

MOŻE I WŚCIEKŁY, ALE NA PEWNO NIE SZYBKI

Mam pytanie, na które od dawna nie mogę znaleźć odpowiedzi. Chodzi o grę The Fast And The Furious (Szybcy i Wściekli), która miała się ukazać już baaardzo dawno temu (koniec 2003 PS2 i początek 2004 Xbox), tymczasem słuch o niej zaginął. Na stronach developera (Genki) i wydawcy (Vivendi Universal) nie ma żadnej wzmianki o grze, a oficjalna strona gry www.thefastandthefuriousgame.com nie ładuje się. Ostatnio nadzieja wróciła, bo któreś czasopismo podało, że gra wyjdzie pod koniec 2004, ale bliżej nic nie wiadomo. Może ktoś z Neo Plus wie coś na temat?
Z góry dzięki za pomoc,
pozdr
Bartosz Kawiorki

Ostatnie info na jakie natrafiłem pochodzi z połowy 2003 roku i to by było na tyle. Gra miała ukazać się w grudniu bieżącego roku, ale przy wszystkich tych Juiced'ach, trzecich Burnoutach, SRS'ach, Midnight Clubach i Need for Speed Undergroundach ktoś albo spękał, albo potrzebuje więcej czasu, żeby mieć w stajni megahicior. Najbliższe tego, co ukazało się w temacie Szybkich, jest to, że CD Projekt wzbogacił pecetowe wydanie gry Juiced o podtytuł Szybcy i gniewni. Wygląda więc na to, że nazywanie gry tytułem „Szybcy" natychmiast wydaje na nią wyrok, ale nie bądźmy fatalistami.

PLAKAT ZGUBY

Mam pytanie. Jaki był sens umieszczenia w nowym NeoPlusie plakatu gry Front Mission 4, skoro w Europie ta gra nie jest dostępna i nie wiadomo, czy w ogóle będzie? Jedynym źródłem dotarcia do tej gry jest ściągnięcie pirata z sieci lub zakup konsoli NTSC i sprowadzenie gry z USA. Ale kogo stać na kupno drugiej konsoli w formacie NTSC? Chyba, ze jesteście za promowaniem piractwa i liczycie, że tą drogą polscy gracze zdobędą tę grę?

Moim zdaniem odpowiedź jest prosta. Ten plakat to policzek wymierzony polskiemu wymiarowi sprawiedliwości. Swoisty manifest redakcji. Innej odpowiedzi nie jestem w stanie sobie wyobrazić.

Przecież data wydania FM4 w Europie nawet nie została w przybliżeniu ustalona? Proszę, powiedzcie mi: PO CO TAK ZROBILIŚCIE? Gracze, którzy czekają na wydanie tej gry na naszym kontynencie są rozgoryczeni, że do dziś nie ustalono daty wydania, a Wy pogłębiacie ich doła pokazując plakacik, którym przypominacie bolesny fakt olania Europy przez Square-Enix?!
Pozdrawiam,
Lukasz

ŁOLABOGA!

Oj, Banan! Jak ty nie kleisz co nam graczom i czytelnikom się podoba! Objechałeś Yogiego za to wypracowanie (zamieszczone jakimś cudem w faqu z września), a ja uważam, że jest konkretne i w ogóle jest czymś świeżym, czymś czego wasze pismo potrzebuje.

I dlatego je umieściliśmy, mistrzu. Właśnie dlatego.

Mam prawo tak napisać bo konsola w moim domu stanęła jeszcze przed pojawieniem się pierwszego numeru NEO, a rynek konsol i softu znam od podszewki.

Ekstra.

Rośnie wam konkurencja, a wy tylko dokonujecie kosmetycznych zmian, jesteście skostniali, potrzeba wam nowej strategii.

Od tego momentu zacząłem czekać na objawienie. Ale trochę zepsuję Wam drodzy czytelnicy niespodziankę, przy okazji oszczędzając wstrzymywania oddechu – do końca listu takowe się nie pojawia.

Tkwicie w marazmie i nie wiecie chyba w którą stronę uderzyć: czy do graczy koło 20, czy do smarkaczy.

Myślę, że redakcja wie.

Pamiętajcie tylko że dwóch srok za jeden ogon nie da się ciągnąć.

A przysłowia są mądrością narodów...

Musicie się na coś zdecydować. Bliżej wam do fachowej gazety ale w takim układzie rzeczy nie jesteście i nie będziecie w stanie stać się Famitsu.

Tak jak żadne inne pismo konsolowe na świecie. Poza, to może zabrzmieć jak truizm, Famitsu. O, zabrzmiało.

A smarkacze i tak wybiorą waszego wroga z Katowic.

Wroga. Jakiego wroga? Konkurencję. Do wroga się strzela, a nie zauważyłem, żeby coś takiego miało miejsce.

Piszę to mając na względzie przetrwanie N+.

Naprawdę dzięki, ale piszesz o zmianach nie proponując żadnych. Ja na przykład zauważyłem taki drobiazg, jak zdobywanie gier na wyłączność i publikowanie obszernych materiałów na ich temat znacznie wcześniej niż robi to jakiekolwiek inne pismo konsolowe w Polsce. Rozbudowę materiałów specjalnych, newsów, stałych sekcji i Neona sam musiałeś zauważyć, a o kosmetycznych zmianach layoutu, synchronizacji publikacji recenzji gier z ich datami polskich premier, aranżacji okładek i innych drobiazgach nie wspominam, bo i tak nie zwróciłbyś na nie uwagi. Nie piszę tego złośliwie – po prostu tego nie zauważasz, bo to są drobiazgi. Słysząc słowa „zmiany" każdemu widzi się całkowite odejście od stworzonego w głowie obrazu. Ale żeby móc te zmiany zaobserwować musisz albo konkretnie podać co Ci się nie podoba, albo umieć wskazać to, czego się domagasz. Inaczej takie uwagi są bezwartościowe.

Rynek czasopism tak naprawdę dopiero zacznie się rozwijać, a wy będziecie musieli się zwinąć.

Przepraszam, a ten motyw z rozwijaniem rynku znasz skąd? Nie sądzę, żebyś znał liczby dotyczące rynku prasy konsolowej czy growej w ogóle, ale tylko niepoprawny optymista mógłby wydać opinię, że się rozwija.

Tego bym nie chciał i wiem, że poprawnie wdrożona strategia jest w stanie przyciągnąć do pisma nowych klientów i utrzymać tych którzy są (no może nie do końca), ale trzeba zacząć działać, bo ten kto stoi w miejscu tak naprawdę się cofa...
Kuba

A gdzie kucharek sześć tam zbierze się miarka. Czekamy na konkrety Kuba – wtedy będzie można potraktować Twój list bardziej poważnie.

TIWI

Witam! Kierując się zasadą, że nie ma głupich pytań, strzelam: Jaki TV nadaje się do grania bardziej 4:3 czy 16:9? I jeśli gra nie obsługuje trybu szerokoekranowego to jak wygląda obraz w takim przypadku?? Pozdrawiam!
Piotr

Mac: Póki co nadal jeszcze 4:3, choć wiele gier ma już obsługę formatu 16:9. A gra „normalna" na ekranie 16:9 jest rozciągana przez TV tak, żeby wypełnić całą powierzchnię, co sprawia, że obraz bliżej bocznych krawędzi jest dość mocno zniekształcony. I tak np. piłkarze w PESie są w tych miejscach o jakieś pół raza szersi niż powinni. Tak sobie to wygląda, ale można się przyzwyczaić. Na przykład Gulash się podobno przyzwyczaił. Za to Burnout 3 w 16:9 wygląda po prostu obłędnie.

i TY także dołącz do dyskusji - zajrzyj na www.neo-plus.pl /forum

TOPIC: GRY W POLSKICH WERSJACH

Temat jak najbardziej na czasie – zbliża się przecież premiera pierwszego erpega po polsku. Posłuchajmy zatem głosu graczy. Aha, wierzcie nam - wasz głos jest ważny. Dystrybutorzy też czytają Neo Plus.

Nightmarine: „Jak to dobrze, że na konsole nie ma polskich wersji językowych. To, co się dzieje z grami PieCuchów, jest straszne." – tak napisałem kiedyś. Teraz spełniają się moje koszmary odnośnie wersji PL na PS2. Zaczęto tłumaczyć gry video! To, za co właśnie je tak uwielbiałem, to możliwość usłyszenia oryginalnych głosów głównych bohaterów, nieskopanej ścieżki dźwiękowej, itepe. Jasne, na razie do gier są dodawane jedynie napisy... na razie. Kilka lat i gry, które tak uwielbiamy, będą w „cudownych" wersjach polskich. A jak wiadomo posiadaczom PieCyków, nie zawsze – lekko mówiąc – wersje ze znaczkiem PL są poprawnie wykonane. Bo ileż to razy słyszałem jak lektorzy podkładający głos niszczyli klimat gry, bądź osobowość danej postaci. Osobiście – jak można było wywnioskować z tych kilku zdań – nie darzę sympatią gier w naszym rodzimym, ojczystym języku. Wolę siąść ze słownikiem w garści, co zdarza się stosunkowo rzadko, i delektować się fachowo zrobionymi dźwiękami. Oczywiście nie zawsze są one na poziomie XXI wieku, ale wolę słychać bezpłciowego, oryginalnego głosu herosa, którym właśnie gram, niż równie bezpłciowego polskiego dubbingu. (...)

Terpil: A ja jestem za spolszczaniem obcojęzycznych gier. To bardzo przydatne dla dzieci, które grają np. w Sims na PS2 albo inna gierkę dla dzieci. Skąd może taki 8 latek wiedzieć, o co chodzi w grze? Albo dla takich ludzi, którzy uczą się np. niemieckiego zamiast angielskiego, albo w ogóle sobie olewają szkole. Nie zawsze gry przetłumaczone na polski są skopane, są też bardzo dobre tytuły.

Jiraiya: Krótka piłka: twórca gry tworzy ja w konkretnym języku, najczęściej swoim ojczystym. Zarówno gry jak i filmy (każda forma ekspresji) są głęboko zakorzenione w kulturze twórcy. Nie da się wyjść z siebie i zrobić tego z „idealnej" perspektywy. Każdy język posiada swój zestaw odniesień kulturowych, wyrażeń idiomatycznych, podtekstów, aluzji itd. itp. Tłumacz NIGDY nie jest w stanie perfekcyjnie oddać tego wszystkiego w innym języku. Ergo – podczas procesu tłumaczenia gra po prostu traci cześć „siebie".

Ada$ko: Jestem za spolszczaniem, ale tylko wtedy kiedy jest ono PROFESJONALNE.

Bogas: Ja jestem za lokalizacjami, bo to rozwija rynek. A poza tym zawsze można w opcjach zmienić język. Zwłaszcza gdy gra wydana jest na DVD.

Blizzard Beast: No i tu jest pies pogrzebany – nie zawsze. Choć jeśli będzie to można zrobić, to nie mam nic przeciwko lokalizacjom. Kinowe też przełykam jako tako. Najgorzej z tym dubbingiem: „Bogusław Linda jako Solid Snake <tamdaradam> i Małgorzata Foremniak jako Raiden <tamdaradam> w grze Hideło Kodżimy <tamdaradam> Metalowy Robot Kroczący 2: Synowie Wolności". Chyba bym nie przeżył takiej wyliczanki przed telewizorem – zmarłbym ze śmiechu.

Pawlik: Ja jestem za lokalizacją, a co :) Jeżeli jest to lokalizacja kinowa z opcją wyboru języka to czemu nie.

Rejdzis: Gry zlokalizowane = gry dostępne dla wszystkich oraz gry tańsze (teoretycznie). A więc jestem za wersjami PL. Oczywiście tak długo jak w sklepach będą się pojawiały również wersje oryginalne, lub, jeszcze lepiej, będę sobie mógł zmienić język w menu. Ale to skandal, że na rynku gier w Polsce, którego konsumentami w dużym stopniu są dzieci, jest tak mało wersji PL.

CriseS: Dla mnie najlepszym wyjściem są wersje kinowe. Cały tekst i podpisy polskie, a ścieżka dźwiękowa oryginalna. No i przede wszystkim możliwość wyboru języka.

Pablohp: Ja mówię „nie" dubbingowi!!! Jedyne co wg mnie przejdzie to wersje kinowe. Choć niecałkiem. Bo jakiś czas temu gdy grałem w Drivera na PSX'a, grało mi się wyśmienicie – „new game", „load", „save", itd. Ale gdy po paru miesiącach ponownie zagrałem w tego samego Drivera, z tą różnicą, że na PC i z lokalizacją (nie wiem czy pełną), to magia tej gry gdzieś zniknęła wraz z pojawieniem się „nowej gry", „wczytania", „zapisania" itd.

TOPIC: WYRZUTY SUMIENIA

Mordowanie na ekranie to dziś bardzo powszechna sprawa – zwłaszcza, że gry video zauważalnie od jakiegoś czasu dorośleją. Może aż za bardzo. Pięć pozycji o Wietnamie jednej jesieni, a ile kolorowych platformerów? No właśnie...

CriseS: Czy grając w GTA, Manhunt, czy inne strzelanki-mordowanki, mieliście kiedykolwiek wyrzuty sumienia, że zabijacie człowieka? Wirtualnego, ale zawsze? (...) Sam muszę przyznać, że dużo trudniej było mi strzelać do owczarków w Medal of Honor, niż do hitlerowców. (...)

Syon: Generalnie jeśli chodzi o Manhunta to nie można inaczej – gra daje mały wybór graczowi, bo choćby się unikało gdzieś tam jakiegoś kolesia to i tak znajdzie się taki punkt gry, gdzie trzeba komuś łeb urwać, żeby tam jakiś klucz upuścił, czy broń zdobyć po nim. Zresztą ten system obowiązuje obecnie we wszystkich grach, no przynajmniej w większości, ale jeśli chodzi o odczucia to jakoś jest ich brak... Całkowite spaczenie padło na nas, graczy :) Ale daje się z tym żyć.

Sensei: Nigdy – no bo co ma powodować te wrzuty sumienia? Czy ten wirtualny człowieczek ma przeszłość, czy ma do czego wracać myślami? Czy ma jakieś wielkie plany na przyszłość? Nie. O, to taki kawałek kodu, który nie czuje, nie rozumie i w zasadzie wszytko mu jedno czy zginie, czy nie. Bo włączysz grę od początku, a on znów będzie w tym samym momencie wykonywał czynności, których wymagają od niego programiści. Poza tym gry nie są jeszcze tak graficznie rozwinięte, żeby faktycznie móc poczuć jego ból (...) i dopiero gdy głównym problemem będzie JEGO cierpienie, wtedy mogę pomyśleć: „Może go dobić, bo mi trochę żal tak na niego patrzeć?". Jak zabiję gościa poprzez 20 kulek w klatę, bo 19 to za mało, to zupełnie mnie to nie rusza. To nie człowiek. On zacznie stękać, ale tylko dlatego, że chciał tego programista, a nie dlatego, że go faktycznie boli.
A zwierzęta... Też nie lubię do nich strzelać. Bo w zasadzie dopóki nie są zmutowanymi bydlakami, to ich szczęki przeciwko broni palnej mało mogą zdziałać. Poza tym w znaczący sposób odstają od człowieka jeśli chodzi o inteligencję i żal, że biedak nie wie, co z jego ciałem może zrobić ołów. Żal związany z zabiciem ludka w grze, na poziomie technicznym, na jakim teraz stoją gry, wydaje mi się dziwny. Bo dopóki śmierć w grach nie zostanie odwzorowana w 100%, co mogłoby powodować uczucia żalu i wrzuty sumienia, dopóty zabijanie na ekranie telewizora nie powinno wiązać ze sobą takich uczuć.

Bogas: W sumie to jest tak. W większości przypadków „zabijanie na ekranie" jest mi zupełnie obojętne. Dopiero seria Medal of Honor (zwłaszcza Allied Assault i Frontline) zmieniła moje poglądy na ten temat. (...) Na pewno nic nie czuję, jak strzelam do ludzików w GTA czy innych takich „komiksowych" grach, dlatego że tam wyraźnie widać, że to wyimaginowany świat. A gry pokroju MOH w dość realny sposób oddają realia świata, jeśli pominąć fakt, że nasz żołdak może przyjąć na siebie serię z karabinu i biec dalej :) Poza tym tam aż czuć podniosłość działań i patetyzm śmierci. A chyba tylko wtedy docenić można takie sceny.

Pink: Ja tam wyrzutów sumienia nie mam, przecież to jest gra. Jeśli nawet bym nie chciała kogoś tam zabić, to pewnie on zabiłby mnie i nie ukończyłoby się gry, więc w tej kwestii wydaje mi się, że jeśli w grze można zabijać to trzeba. Jeśli ktoś tam ma wyrzuty sumienia to nie powinien grać w tego typu gry.

Psycho-Mantis: Moja postawa zależy od gry, w którą gram. Gdy gram w GTA, The Getaway czy Drivera, to nie mam wyrzutów. Inna sprawa jest na przykład w MGS2. Gdy grałem z kumplem ten zapytał mnie, czemu uśpionych strażników przemieszczam i chowam zamiast rozwalić. W sumie było to lepsze rozwiązanie, bo jak się obudzą to robi się nieciekawie, ale jak stanąłem nad śpiącym sołdatem to nie mogłem do niego walnąć, po prostu nie mogłem. A jak gram w MOH-y, to zawsze po grze tak mną tąpnie, nie to że żałuję wirtualnych postaci, ale uświadamiam sobie, że to się kiedyś działo, że Niemcy też mieli kolegów, rodziny, żony. Oczywiście zaraz dochodzę do siebie, ale zawsze po tej grze nęka mnie myśl jak ludzie mogli doprowadzić do takiej tragedii.

Durandal: Z tym przeżywaniem śmierci komputerowych przeciwników jest różnie. Po zabiciu jakiegoś koleżki nie dręczy mnie sumienie. No, może czasami jak pod lufę wpakuje się jakaś niewinna osoba albo biednemu dziadkowi zakoszę 20 gil (gdy mam 100 tys. gil w kieszeni). Wtedy owszem – mam pewne niewielkie poczucie winy i niespełnionego obowiązku.
Ale na tym koniec. Powiedzmy sobie jedno – przeciwnicy są po to, żeby zginąć. Developerzy kładąc nacisk na to, żeby gracz przeżywał śmierć czy krzywdę przeciwników (których paradoksalnie stawia przeciw nam), doprowadziliby do sytuacji gdzie uznamy, że lepiej zginąć niż zabić. Bo przecież my będziemy żyć dalej (poza konsolą), a nieszczęśnik bezpowrotnie zginie (no, chyba że się odtworzy). I tak wszystkie gierki kończyłyby swój żywot po paru minutach grania (mniej więcej tyle potrzeba by napotkać pierwszego przeciwnika). Ale z drugiej strony czy nie uśmiercamy cyfrowych ludzików i ich świata po prostu wyłączając konsolę? I tu wszystko zaczyna być chore. Delikatna zabawa i manipulacja graczem może być ciekawa, ale tylko do pewnego stopnia.

TOPIC: PLAYSTATION - CZY PRZEŻYJE? CO ZAOFERUJE PS10?

Next next next geny jak zwykle rozbudzają wyobraźnię. Co to będzie, co to będzie...

Wonsak: Czy sądzicie że PlayStation przeżyje? Czy za 100 lat będzie wychodzić nadal kolejna z serii PlayStation? Czy Sony kontynuując swoją genialną politykę będzie przez dekady dominować na rynku konsol? (100 milionów PS-one i kilkadziesiąt milionów PS2 sprzedanych – nie kłóćmy się o to, że Sony jest bliskie monopolizmu) W końcu w przeszłości nigdy nie było konsoli z drugą częścią, a teraz nadchodzi już PS3. Nie widzę powodu, dla którego Sony miałoby to zmieniać. Czy gdy konsole będą generowały grafikę jak w Shreku 2 będzie jeszcze sens dopieszczać procesory, pamięć itd., czy w końcu zostanie zrobiony krok w nowym kierunku?

Syon: Czy przeżyje? Myślę, że jeśli chodzi o samą o PlayStation to wątpię, że dojedzie aż do 10. Sony zapewne nie porzuci samego pomysłu rynku konsolowego, a ten jest przecież ogromny i ma zaledwie 3 szanujących się graczy. (...) Sony już w tej chwili wraz z wyjściem PSP chce pokazać kierunek rozwoju. Fakt, że GameBoy był pierwszy, ale w PSP będzie taka moc, która zaspokoi potrzeby graczy zarówno pod względem grafiki jak i grywalności. Już można sobie wyobrazić, jaką siłę może mieć taka konsolka w nowszym wydaniu, np.: PSP3. W sumie to czas pokaże, ale naprawdę wątpię w pojawienie się kiedykolwiek PS10 – myślę, że dojdzie do 5 max :).

Szwedu: Co będzie za pół wieku? Nikt nie wie – to oczywiste, ale ludzie, którzy widzą na scenie taką konsolę, jak PlayStation 10, czy GameCube 7, są jak dla mnie nie tylko maniakami sequelizacji, ale też dość naiwnymi konserwatystami. Konsole ewoluują. Być może objawią się w postaci chipów wszczepianych do mózgu, może będą działać na zasadzie opisanej przez Bogasa, może nawet w to wszystko zamieszani będą przedstawiciele obcej cywilizacji, ale jedno jest dla mnie pewne – kable, telewizory, czy pady będzie można zobaczyć juz tylko w muzeum. I oby tamtejszy kustosz nie opowiadał ludzikom z przyszłości, jak to kiedyś istniały takie firmy, jak Nintendo, czy Sony ze swoimi „konsolami", bo ludzie tylko uśmiechaliby się z politowaniem. Tak, jak niektórzy teraz na widok NESa lub Pegasusa.

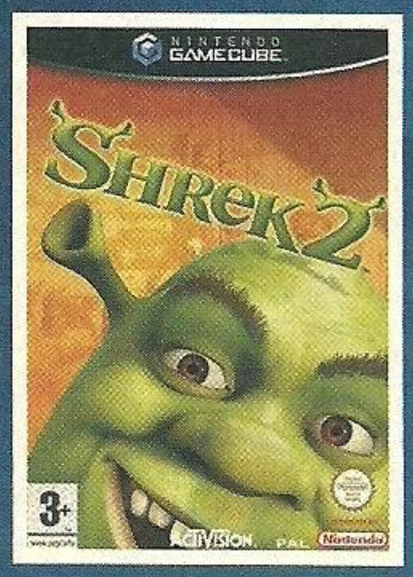
FAX: Pozbycie się nazwy PlayStation byłoby całkowicie bez sensu i w to nie wierzę. Nie ma to jak przez lata zasilać markę PlayStation grubymi pieniędzmi i nagle się jej pozbyć. Sony nie jest tak głupie, jak Nintendo, które co raz wymyśla nową nazwę dla swoich konsol i tym samym cały proces zapamiętywania dla graczy rozpoczyna się na nowo. PlayStation jest wszędzie i świadomość tej marki jest olbrzymia. Nawet PSP się do niej odnosi. Dlatego nie wierzę, żeby słowo PlayStation przestało się pojawiać.

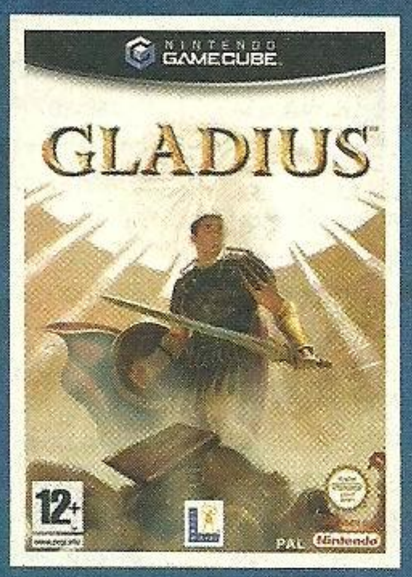
Blizzard Beast: Z samego nazewnictwa na pewno nie zrezygnują. PlayStation 10 raczej nie będzie, ale mogą obrać kierunek PlayStation + jakaś inna nazwa – PlayStation Portable, PlayStation Max, PlayStation 256, PlayStation Storm, etc. Marka zostaje, wiadomo że chodzi o konsolę, a nazwa konsolki zawsze inna.

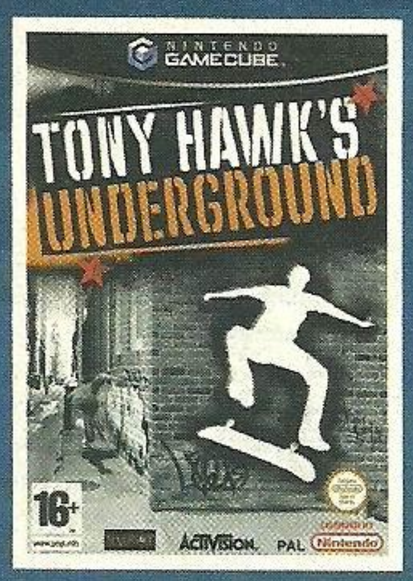
Forum opracował: Blizzard Beast

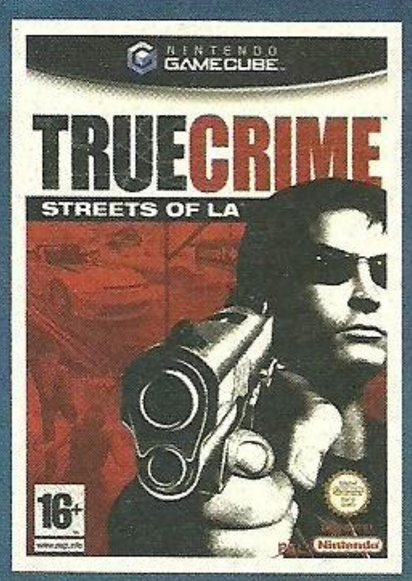
KONKURS ACTIVISION

Do wygrania: pięć gier na GameCube!









WŚRÓD PODANYCH PONIŻEJ GIER KRYJE SIĘ JEDNA, KTÓREJ WYDAWCĄ NIE BĘDZIE FIRMA ACTIVISION. KTÓRA TO POZYCJA?

a) CALL OF DUTY FINEST HOUR
b) X-MEN LEGENDS
c) PRO EVOLUTION SOCCER 4

JEŚLI CHCECZ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYŚLIJ SMS POD NUMER 7216 O TREŚCI A, B LUB C POPRZEDZONEJ HASŁEM NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

SPONSOREM NAGRÓD W KONKURSIE JEST FIRMA LEM

LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Koszt wysłania jednego SMSa to 2 zł + vat. Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

RETROSPEKCJA

Pięć lat temu w Neo Plus

Numer 14 z października 1999 przyniósł pierwsze zdjęcia PlayStation 2 i screeny z dem nowego Ridge Racera i Tekkena - zachwytom nie było końca. Wyjechaliśmy do Londynu na obchodzącą właśnie dziesięciolecie wystawę ECTS, gdzie Banan na pokazie Armorines w siedzibie Acclaim (R.I.P.) spróbował przysmaku w postaci prażonych robali, czym zszokował nawet gości z obsługi. To były mocne miesiące dla PS one i prawdopodobnie najlepszy rok jej życia - wystartowały nowe serie, a stare otrzymały godne kontynuacje.

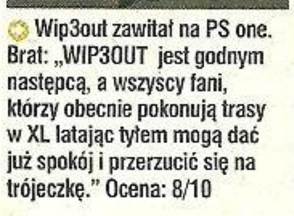
Relacja z ECTS - pisali Banan i Gulash: „Dziesięć lat ECTS. Ponad 21000 gości z 67 krajów. Ponad 1000 nowych produktów. Czy te liczby są wymowne?... Tak też myślałem. Czy my, biedni Europejczycy zawsze musimy mieć najmniejsze imprezy związane z grami na świecie? Czy słysząc o TGS-ie i E3 możemy tylko i wyłącznie wpadać w kompleksy? Najwyraźniej tak..." - a wszystko dlatego, że BiG najarali się gigantycznymi E3 i TGS'em...

TO BYŁO NA TOPIE

Shadow Man na N64. Banan: „SHADOW MAN to minimum trzydzieści godzin bardzo nierelaksującej i męczącej rozrywki. Bo zrelaksować się przy niej mogą tylko psychopaci." Ocena: 8/10

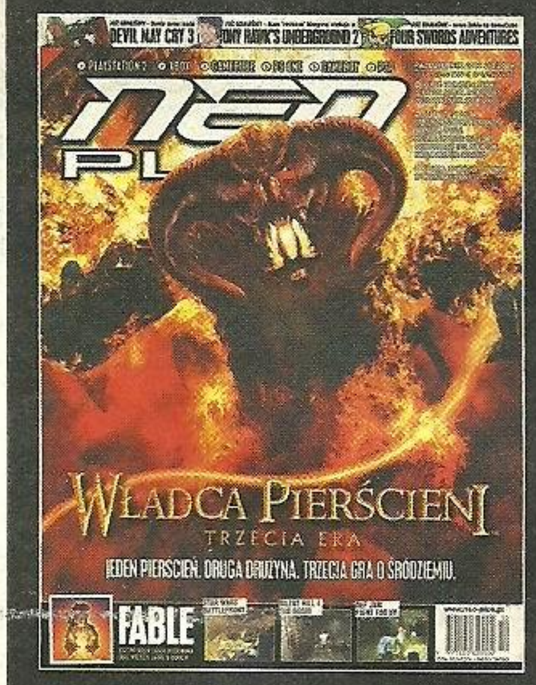
LOK: Soul Reaver w oczach Grabarza: „Przyznam, że jak nigdy, w tej recenzji chciałem przekazać wrażenie, jakie zrobiła na mnie gra. Przyjemność jaką daje samo chodzenie po korytarzach..." 9/10

Tony Hawk's Skateboarding - start wielkiej serii na PS one. Gulash: „Każdy fan halfpajpa w COOLBOARDERS 2 i w ogóle czterech małych kółeczek bądź śnieżnej deski przy THS przeżyje spełnienie." Ocena: 9/10



Wip3out zawitał na PS one. Brat: „WIP3OUT jest godnym następcą, a wszyscy fani, którzy obecnie pokonują trasy w XL latając tyłem mogą dać już spokój i przerzucić się na trójeczkę." Ocena: 8/10

Banan rozpływał się w ekstazie: „Wszystkie pozostałe gry będą już tylko cieniem tego co było w Finalu. Każdy ponury bohater będzie już tylko kalką Squalla. Każdy podrywacz będzie jedynie namiastką Irvine'a. Każdy krzykacz - alternatywnym, gorszym Zellem, potrzebująca miłości dziewczyna - marną Rinoą... I co z tego, że podobne portrety postaci znajdziemy w połowie innych RPG-ów. Tu działa magia tej serii. Jej szeleszcząca odmiana także..."



nr 69 październik 2004
(10/2004)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Banan
Tomek Bykowski
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Maciej Zając

Special Guest Stars
Cubituss, Elektryk, Vince

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, Flik, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład matt@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

colin mcrae rally 5
tylko u nas, już teraz 229,-

TERAZ SAME KILLER CENY KILLER! KILLER! KILLER!

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

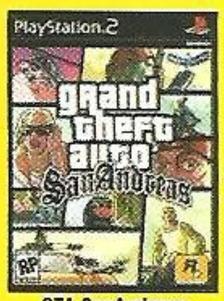
▶ **TAK NISKIEJ CENY NIE MA NIKT: 2 ORYGINALNE KARTY PAMIĘCI 8 MB DO PS2 U NAS PO 189 ZŁ.!!!**

SUPER

Pro Evolution Soccer 4

Sonic Heroes

Resident Evil OUTBREAK



GTA SanAndreas

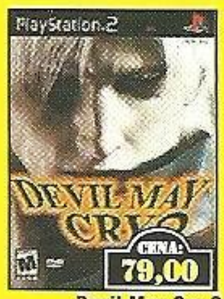
ONIMUSHA 3

Midnight Club 2

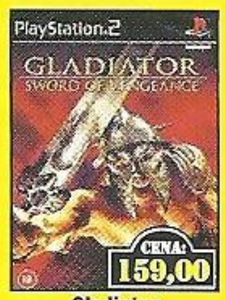
Gran Turismo Prolog

Legacy of Kain Defiance

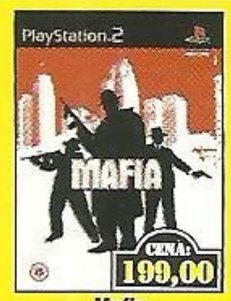
HIPER



Devil May Cry 2



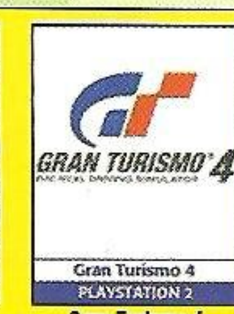
Gladiator



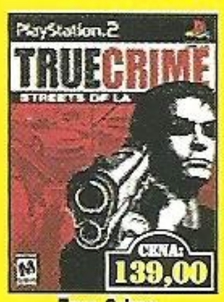
Mafia

JAK & DAXTER 3

KILL ZONE



Gran Turismo 4



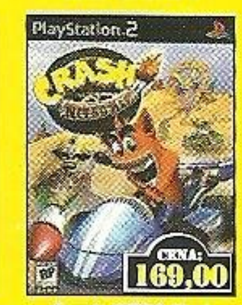
True Crime

Splinter Cell Pandora T.

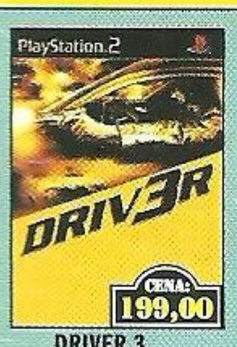
Prince of Persia 2 Warior Within

Burnout 3

Mission Impossible



Crash NITRO Kart

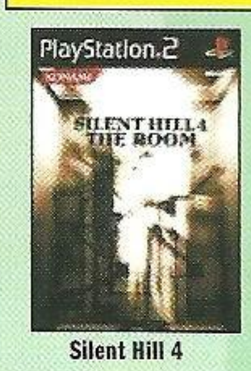


DRIVER 3

FIFA 2005

NEED FOR SPEED Underground 2

Italian Job



Silent Hill 4

Manhunt

Midnight Club 3

Fallout Brotherhood of Steel

Baldurs Gate Dark Alliance II

Juiced

ODKRYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ OD 39 ZŁ)

Sleed Storm 39	Magix Music Maker 99	RUNE 149	Def Jam Vendetta 199
Dark Angel 49	Next Generation Tenis 99	Simpson Hit & Run 149	Dino Stalker 199
Mace Griffin Bounty Hunter 49	Rally Fusion:Race of Champ99	Need for Speed Undergr. . 154	F1 2004 199
Robot Warlords. 49	ScoobyDoo Night 100Frigh. 99	Alien vs Predator 159	Gladius. 199
Dragon's Lair 49	Next Generation Tennis . . . 99	EYE Toy Play 159	Indiana Jones&Emp.Tomb 199
Mad Dog McCree 49	Resident Evil Survivor2: CV . . 99	Futurama 159	Rise to Honor 199
Space Ace. 49	WRC. 99	Gregory Horror Show. . . . 159	Smash Court Tennis 199
Who Shot Johnny Rock? . . 49	JB 007 Agent Under Fire . 109	Harry Potter i kamień filoz159	Spy Hunter 199
SSX Tricky 59	Blood Omen 2. 119	Onimusha Blade Warriors 156	Time Crisis 3 199
Deus EX 69	Casper 119	Primal 159	Wolfenstein 199
Evil Dead 69	Commandos 2 119	Robot Battlecry. 159	X-MEN 2: Wolverines Rev. 199
Herdy Gerdy 69	Conflict Desert Storm . . . 119	Spyro Enter The Dragon Fly. 159	XIII 199
Jet Ski Riders. 69	Enter the matrix 119	Treasure Planet 159	Zone of the enders 2runner199
Shox Rally Reinvented 69	Evolution Skateborading . 119	Black and Bruised. 169	Tak & the power of Juju . 219
Twin Calibre 69	Evolution Snowboardnig . 119	CASTLEVANIA Lament of	Max Payne 2. 219
Time Splitters 69	Ferrari F 355 119	Innocent. 169	Smash Court Tennis 2 . . . 219
FMX Freestyle Metal X . . . 79	Gift 119	DESERT STORM 2 169	SING STAR + MIKROFONY 229
Getaway 79	Gran Tourismo 3 119	Ninja Assault 169	WKRÓTCE:
GT Concept. 79	Harry Potter Quiditche . . 119	No one lives forever 169	Shellshock . . . . . ?
JB 007 Night Fire 79	Jak and dexter 119	SOCOM 2 169	Star Wars CLONE WARS . . . ?
Lake Master EX. 79	Jimmi Neutron 119	Jak 2 Renegade 179	Star Wars Battle Front . . . . ?
Lord of the rings 2 Towers 79	Max Payne 119	Mark of Kri. 179	Terminator 3 Redemptation . ?
Medal of Honor Frontline. . 79	Mortal Kombat DA 119	Sly Raccoon 179	Forgotten Realms Demon
Medal of Honor Rising Sun 79	STUNTMAN 119	Euro 2004 185	Stone. . . . . ?
NBA LIVE 2002. 79	Tony Hawk Pro Skater 4 . 119	FIGHT NIGHT. 185	Bards Time. . . . . ?
NHL 2002. 79	Virtua Cop 1 & 2 Elite Ed 119	Bloodrayne 189	
Sims. 79	Hulk. 129	Chaos Legion 189	KierownicaSAITEK Rx500. 249
TOCA Race Driver 79	Kingdoms Heart 129	007 Everything or Nothing189	JOYPAD Dualshock Sony . 129
WRC 2 Extreme. 79	Klonoa 2 129	Harry Potter Więzień Azka.189	JOYPAD SAITEK RX 69
Vampire Night. 79	NBA 2K3 129	Lord of theRings Powr.Król 189	KABEL S-Video oryg. Sony 129
ESPN NBA 89	Prince of Persia 3D. 129	Mafia 189	PILOT do PS2 oryginał. . . 149
ESPN NFL 89	Auto Modelista 139	NBA live 2004. 189	Podstawka do ps2
ESPN NHL 89	Centre Court: Hard Hitter2. . 139	R:Racing Victory 189	SREBRNA..29
Harry Potter Komnata taj. 89	Colin 4 139	Silent Scope 3 189	Podstawka do ps2 CZARNA....29
Soul Reaver 2 89	Dead or Alive 2 139	Simpson Road Rage 189	Przedłuzacz do joypada.....19,9
Knockout Kings 2002 99	EYE TOY GROOVE 139	Tomb Raider Angel Darkn. 189	Kabel Optyczny.....29,9
NBA Live 2003 99	Splashdown 2 139	War of the Monsters 189	MATA do tańczenia 49
BYW Dont Try this at home 99	TonyHawk ProSkaterUnder139	Richard Burns Rally 198	Action Replay MAX 199
Crashed 99	WRC 3 139	Alpine Racer 3 199	JOYPAD Analog.SoftTouch . 70
Half Life 99	Chessmaster 149	Amplitude. 199	KABEL RGB/AV. 29
Freaky Flyers 99	Destruction Derby Arenas 149	Ape Escape 2 199	KLAWIATURA 109
Freedom Fighters 99	Great Escape 149	Battle engine aquila 199	Kabel LINK.....19,9
Lego Drome Racers. 99	Rayman 3 149	Contra 199	Karta Pamięci 8 MB oryg 119

GRY GBA/SP

Aggressive Inline. . . 149,9	Mortal Kombat DA. . 149,9	Aggressive Inline 119	Harvest Moon (niem.). 239
Batman Vegeance . . 119,9	Moto Racer. 99,9	Batman DarkTommorow 79.	ISS 2. 139
Breath of Fire 99,9	Mummy Man. 149,9	Batman Vengeance. . . 199	Knights of the Temple 249
Bond Everyth/nothing119,9	NBA Jam 2002 99,9	18 Wheeler 119	Luigi `s Mansion 129
Britney's Dance Beat 69,9	Next Generation Tenis 99,9	Cel Damage. 99	Mortal Kombat DA . . . 139
Castlevania. 159,9	NFS Underground . . 129,9	Eggo Mania 119	NBA courtside 2002. . 139
Chessmaster. 99,9	Pinball Challenge . . . 99,9	Doshin the Giant 119	Pokemon Colosseum . 229
Doom 2 69,9	PinkPanterPinkadelic 99,9	Disney Magical Mirror 119	Ty Tysmanian Tiger. . . . 99
Driven 99,9	Pokemon Rubby . . . 149,9	Need for speed HP 2 . 119	Fifa World Cup 2002 . 109
Duken Nuken 199,9	Pokemon Sapphire . 149,9	Pikmin. 149	Final Fantasy Crystal
Extreme Ghostbusters 99,9	Pokemon Fire Red . . . ???	Prince of persia 239	Cronicles. 189
Final Fantasy Tactics 199,9	Pokemon LeafGreen . . ???	Starfox Adventure . . . 139	Knocking Kings 2003. 119
Gremlins. 99,9	Power Rangers 99,9	Top Gun. 109	Mercedes World Racing 179
Hugo Bukkazoom . . 169,9	Spyro 2 Season of Ice 99,9	Wave Racer 119	Metaltal Gear
Hugo Evil Mirror PL 169,9	Sum of all Fears 69,9	DAKAR 2 99	Solid Twin Snakes
Hulk. 99,9	Super Mario 189,9	Eternal Darkness 99	StarWarsBountyHunter129
Iridion 2. 99,9	Tarzan 129,9	F1 Career Challenge. . . 79	Super Smash Br.Melee 129
Jazz JackRabbit . . . 149,9	The Scorpion King. . 169,9		Turok Evolution 99
Lego island 2 99,9	Rainbow Six 169,9		
Lego island xtreme st. 99,9	Turok Evolution 99,9		
Lost Vikings 99,9	Wario Land 4 189,9		
Medal of Honor Infiltr119,9	Wofenstein 3D 119,9		
Mega Man 2 99,9			

KONSOLE

Konsola Gameboy SP

CENA: ?,-

Konsola Gameboy Advance

CENA: 299,00

karta pamięci 59 bloków 89,-
karta pamięci 251 bloków 149,-
joypad oryg 139,-

Konsola Gamecube +pad

CENA: 444,-

JOYPAD BEZPRZEWODOWY Air Style

CENA: 199,-

KONSOLE

PS2+joypad = 699,-
Ps2+joypad+SingStar

Konsola + gra a moze + gry ? Zawsze dogadamy się :-)

Wybierz swój pakiet i spytaj o aktualną cenę

PS2 Graded +Joypad Sony

PS2 Srebrna 2 lub 1 srebrny joypad + port IrD do pilota

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje 119 zł.!!!

PS ONE - UWAGA ILOŚCI NIEKTÓRYCH TYTUŁÓW SĄ MOCNO OGRANICZONE NAWET DO 1 SZT.

Action Bass 69,9	Prophecy 69,9	Harry Potter i Komnata
Alone In The Dark 99,9	Equestriad 2001 59,9	Tajemnic 39,9
Army Men Team Assault . 89,9	E.T. Extra Terrestial 69,9	Hoobs 99,9
Baby Felix TENIS 39,9	Evo's Space Adventure . . 49,9	Hogs of War. 59,9
Barbie Race & Ride . . . 139,9	Formula 1 2001. 99,9	Hogs of War + Worms . . 99,9
Blaze & Blade 139,9	F1 Championship Season	Hot Wheels Turbo Racing 99,9
Bond 007:	2000. 59,9	Hugo Frog Fighter (PL). . 99,9
The World is not enought 39,9	Fade To Black 69,9	In Cold Blood. 79,9
Buster and the Beanstalk 99,9	Fear Effect 2:Retro Helix159,9	Jinx. 99,9
California Surfing. 59,9	Fifa 2004 69,9	Kiss Pinball 69,9
Carmageddon . 69,9	Final Fantasy IV+V Anth 119,9	Klonoa Beach 89,9
Cleopatra Fortune 69,9	Final Fantasy IX 159,9	Kotobuki Grand Prix. . . . 69,9
Colin McRae 69,9	Final Fantasy Origins . . 129,9	Kurushi Final 119,9
Crash Bash 99,9	Firebugs 119,9	Lego Island 2. 99,9
Crisisbeat 69,9	Forsaken 129,9	Lego Racers. 99,9
Demolition Racer 59,9	G-Police 2: Weapons of	Martin Gothic Unification 69,9
Destrega 99,9	Justice 99,9	Medal of Honor +
Die Hard Trilogy 2 99,9	James Bond Pack. 69,9	M.O.H. Underground . . . 69,9
Egypt II The Heliopolis	Gungage 59,9	Karta pamięci 1 MB 19
		Konsola PsONE tylko 299

Baby Felix Tennis

Resident Evil 3 NEMESIS

Kiss Pinball

Final Fantasy Anthology

DRIVER 2... 99,9

Megaman X 5 49,9	Roswell Conspiracies	Magical Tetris Challenge99,9
Micro Maniacs. 69,9	Aliens, Myths &. 99,9	Tiger Woods 99 69,9
Mike Tyson Boxing. . . . 99,9	RUGRATS Studio Tour . . 59,9	Time Crisis 99,9
Motocrossmania 59,9	RUGRATS Search for reptar .	Tunguska. 59,9
Monsterseed 99,9	 59,9	Tony Hawk Pro Skater 2 69,9
Mountain Bike. 69,9	S.C.A.R.S. 65,9	Toshinden 4. 99,9
MTV Snowboarding. . . . 59,9	Shadowman 59,9	Triple Play
NHL 2000 Live 59,9	Sheep 58,9	Baseball 2000 99,9
One Piece Mansion . . . 59,9	Silent Bomber 99,9	UM Jammer Lammy . . . 99,9
PGA European Tour Golf 69,9	Sled Storm. 58,9	Urban Chaos 139,9
Pipe Mania 3D. 59,9	Smurfs 99,9	Vanishing Point 69,9
Premier League Manager59,9	Speed Freaks. 69,9	Victory Boxing 69,9
Puzznic 49,9	Star Wars:	V Rally 59,9
Rapid Racer. 65,9	Phantom Menace 99,9	WCW Mayhem 99,9
Rainbow Six Tom Clancy 99,9	Stuart Little 2 99,9	Winnie the Pooh 99,9
Rayman 1 & 2 119,9	Sven-Goran Eriksson's World	Wipeout. 99,9
Rayman Junior. 69,9	Challenge 59,9	Worms Pinball 99,9
	Syphon Filter 2 &	World Snooker. 69,9
	In Cold Blood 129,9	Xevious 3D/G+ 89,9

PC | PS2 | PS ONE | GAME BOY COLOR | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza do wymiany gier oraz zakupu gier z opcją wymiany. Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260 Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów. NASZE CENY dotyczą gier wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH.
NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI 9,95 zł**

BURNOUT® 3 TAKEDOWN™

Nagrody E3 2004:

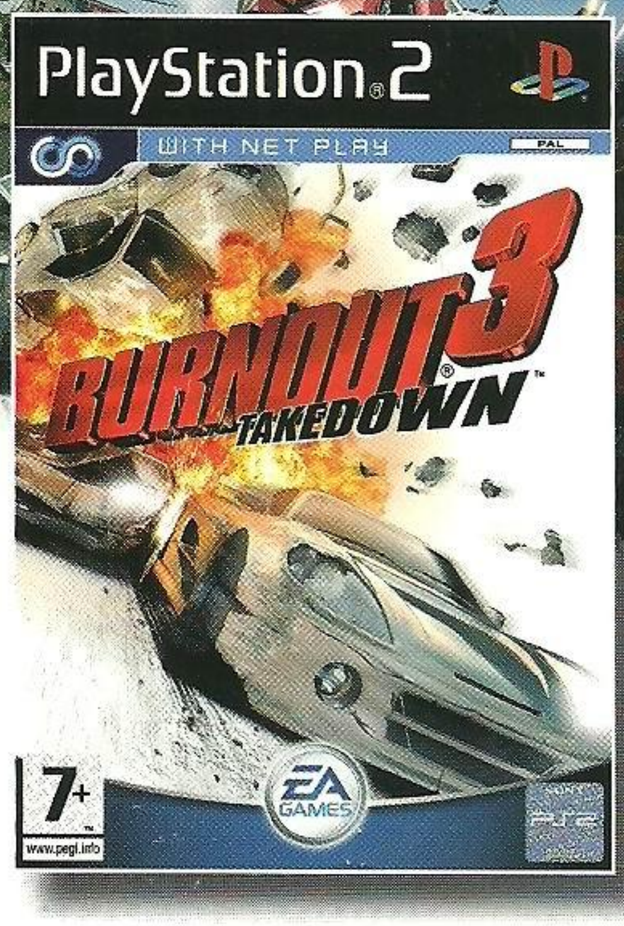
Najlepsza Gra Wyścigowa (IGN.com)
Najlepsza Gra Wyścigowa (1up.com)
Najlepsza Gra Wyścigowa (gamecriticsawards.com)
Najlepsze Wyścigi Samochodowe (Gamespot.com)
Finalista: PS2/ Xbox Game of Show (Gamespot.com)

Prasa ocenia:

Neo – 10/10
PSX Extreme – 9,5/10

„Burnout 3: Takedown wraca do korzeni, jednocześnie rewolucjonizując gatunek i wyznaczając nowy szlak dla wyścigów."
Neo Plus

„I w tym momencie spadłem z kanapy, bowiem moje gałki oczne nie nadążały z rejestrowaniem tego, co działo się na ekranie TV z uruchomionym Burnout 3 w wersji na PS2. Hit murowany!!!"
PSX Extreme



www.burnout3.ea.com

JUŻ W SPRZEDAŻY

PlayStation 2 | XBOX | XBOX LIVE | Criterion GAMES

EA GAMES
Challenge Everything™

© 2004 Criterion Software Limited. Burnout jest zarejestrowanym znakiem handlowym, a Takedown jest znakiem handlowym Criterion Software Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Electronic Arts, EA, EA GAMES oraz znak graficzny EA GAMES i Challenge Everything są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w USA i/lub innych krajach. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich odpowiednich właścicieli. EA GAMES™ jest marką Electronic Arts™. Znaki graficzne "PlayStation" i Rodziny "PS" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Ikona Online jest znakiem handlowym Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, znak graficzny Live i znaki graficzne Xbox są albo zarejestrowanymi znakami handlowymi i/lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych krajach i są wykorzystywane na licencji udzielonej przez Microsoft.
PlayStation 2 Online: WARUNKI USŁUGI EA ONLINE ORAZ UAKTUALNIENIA USŁUG MOŻNA ZNALEŹĆ NA STRONIE www.eagames.com. ABY ZAREJESTROWAĆ SIĘ W CELU KORZYSTANIA Z USŁUGI ONLINE KONIECZNE JEST UKOŃCZENIE 13 LAT. EA MOŻE WYCOFAĆ USŁUGĘ ONLINE PO UMIESZCZENIU ZAWIADOMIENIA Z 30-DNIOWYM UPRZEDZENIEM NA STRONIE www.eagames.com.
DO TEJ GRY WYMAGANE JEST PODŁĄCZENIE DO INTERNETU, KARTA SIECIOWA ORAZ KARTA PAMIĘCI DLA PLAYSTATION 2.
Xbox LIVE: WARUNKI USŁUGI EA ONLINE ORAZ UAKTUALNIENIA USŁUGI MOŻNA ZNALEŹĆ NA STRONIE www.eagames.com. ABY MÓC KORZYSTAĆ Z USŁUGI XBOX LIVE KONIECZNE JEST UKOŃCZENIE 18 LAT. EA MOŻE WYCOFAĆ USŁUGĘ ONLINE PO UMIESZCZENIU ZAWIADOMIENIA Z 30-DNIOWYM WYPRZEDZENIEM NA STRONIE www.eagames.com.